週刊 グランディア 最新情報 公開! AZEL、YU-NO 他注目タイトル 満載!!

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

1997/Vol.42
12/5
290円

特報!
グランディア
AZEL-パンツァードラグーンRPG-
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
X-MEN VS.STREET FIGHTER
バロック
RIVEN THE SEQUEL TO MYST

発売直前!!
セガツーリングカーチャンピオンシップ

セガサターン最新ソフト満載!
七ツ風の島物語
サターンボンバーマン ファイト!!
マリア 君たちが生まれた理由
ツタンカーメンの謎~アンク~

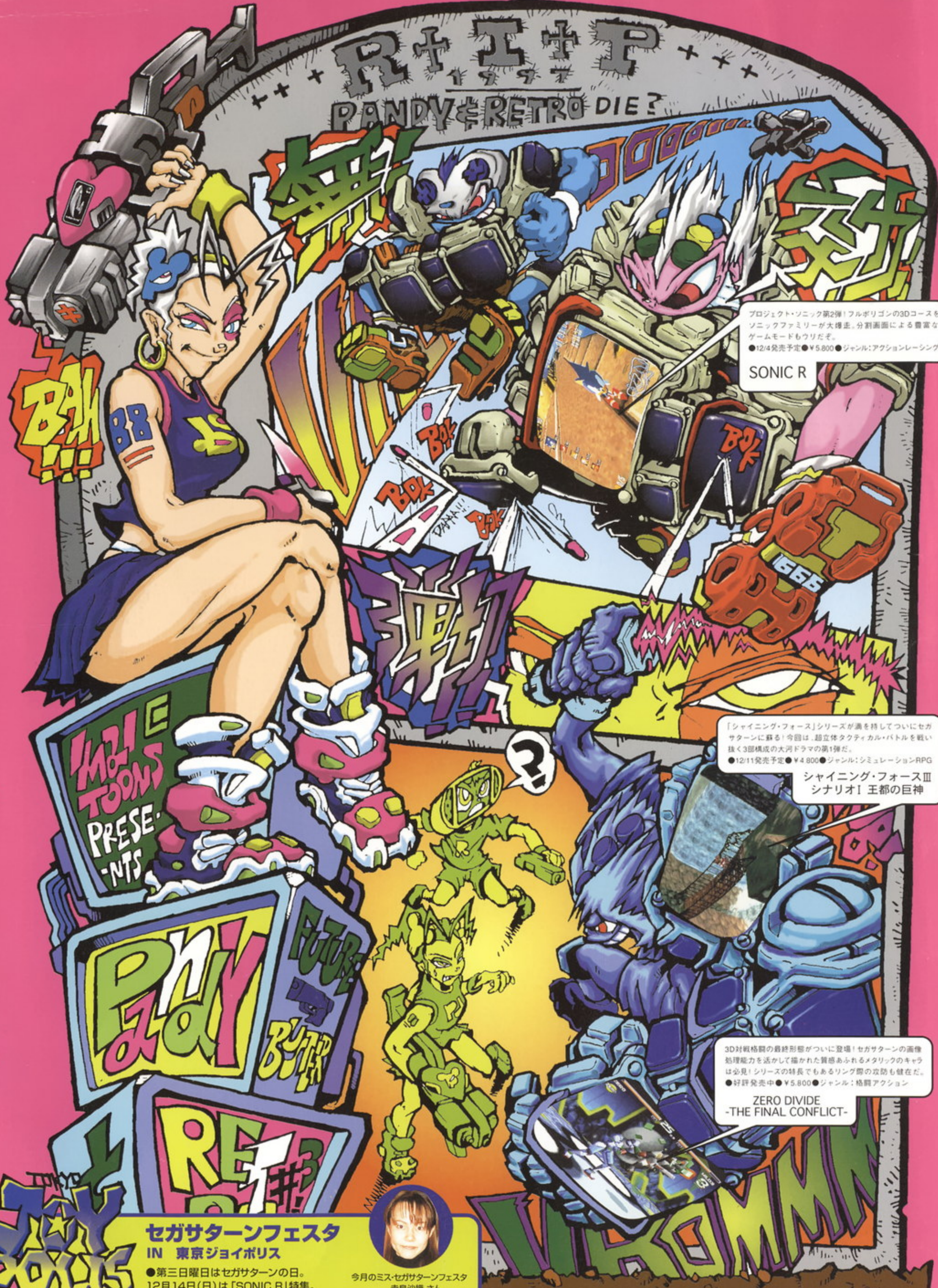
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2
デビルサマナー ソウルハッカーズ
RONDE~輪舞曲~
ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-

特集
知られざる特許のひみつ
ゲーム業界編

SEGASATURN

SOFT BANK

R I P
1997
PANDY & RETRO DIE?

興奮にも、いろんな種類がある。

プロジェクト・ソニック第2弾！フルポリゴンの3Dコースをソニックファミリーが大爆走。分割画面による豊富なゲームモードもウリだぞ。
●12/4発売予定●¥5.800●ジャンル：アクションレーシング

SONIC R

「シャイニング・フォース」シリーズが満を持してついにセガサターンに蘇る！今回は、超立体タクティカル・バトルを戦い抜く3部構成の大河ドラマの第1弾だ。
●12/11発売予定●¥4.800●ジャンル：シミュレーションRPG

シャイニング・フォースIII
シナリオI 王都の巨神

3D対戦格闘の最終形態がついに登場！セガサターンの画像処理能力を活かして描かれた質感あふれるメタリックのキャラは必見！シリーズの特長でもあるリング際の攻防も健在だ。
●好評発売中●¥5.800●ジャンル：格闘アクション

ZERO DIVIDE
-THE FINAL CONFLICT-

TOKYO JOYPOLIS

セガサターンフェスタ
IN 東京ジョイポリス
●第三日曜日はセガサターンの日。
12月14日（日）は「SONIC R」特集。

今月のミス・セガサターンフェスタ
寺島沙織 さん

This is COOL

SEGA SATURN

R.I.P 1997

SIXTHEE・SEVENTHREE

前作の楽しさをしっかり継承しつつ、操作性や機能性をさらにアップ。選手エディットで自分の分身を入団させることも、監督になることもできる。とにかくリアルな楽しさだ。
●好評発売中●¥5.800●ジャンル：育成シミュレーション

Jリーグ
プロサッカーチームをつくろう！2

自由度の高いアクション、豪華な声優陣、そして魅力あふれるイベントの数々。壮大なスケールの中で展開する美しい冒険ストーリーは感動モノだ。
●12/18発売予定●¥7.800●ジャンル：RPG

グランディア

アーケードで大好評だった「ツーリングカー」が早くもサターンに登場。より簡単にバトルが楽しめるオリジナルモード「サターンサイド」も搭載！楽しさ倍増だ。
●11/27発売予定●¥5.800●ジャンル：レーシング

SEGA
Touring Car Championship

サヨナラ

ユーザークラブ
「SEGA PARTNERS」
会員募集中！

サターンファンのためのクラブ「セガ・パートナーズ」では、ただいま会員募集中！入会すれば、体験版CD-ROMやクリスマスカードがもらえたり、イベントへの招待があったり、とにかくお楽しみがいっぱい。お問い合わせ：セガ パートナーズ事務局 TEL.03-5467-3020

ハズさないのが、
サターンのソフト。

SEGA SATURN

希望小売価格 ¥20.000（税別）

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1−2−12 お客様相談センター
0120−012235 受付時間 月〜金10:00〜17:00（祝祭日除く）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

■価格は消費税別の標準小売価格です。※「R.P.G」は（株）バンダイの登録商標です。

Contents

セガサターンマガジン
1997年12月5日号 Vol.42

P63 特集
知られざる特許のひみつ ゲーム業界編

P20 特報!
グランディア
AZEL-パンツァードラグーンRPG-
バロック
たまごっちパーク(仮)
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
X-MEN VS.STREET FIGHTER
セガ ツーリングカーチャンピオンシップ
ソニックR
RIVEN THE SEQUEL TO MYST

P56 発売直前! リフラブスペシャル
リフレインラブ～あなたに逢いたい～

P72 月刊ファルコムマガジン
森田正光インタビュー
もしもファルコムクラシック2があったらな

SEGASATURN PRESS!

P115 **NEW RELEASE TITLE**
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～
ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 ～彩のラブソング～/バトルガレッガ
ウルトラマン図鑑2/マリオ武者野の超将棋塾

P118 **COMING SOON SOFT**
発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
七ツ風の島物語/マリア 君たちが生まれた理由/サターンボンバーマン ファイト!!
魔法学園ルナ/DJ wars/ウォークラフトII ダークサーガ/COTTOn2/GRANDRED
ガイアブリーダー/ツタンカーメンの謎～アンク～/大江戸ルネッサンス
デジグ マックナイト～アートコレクション～/デジグ ラッセン～アートコレクション～
メッセージ・ナビ

P149 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2/デビルサマナー ソウルハッカーズ
RONDE～輪舞曲～/ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFRICT-

P168 AMスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！
ARCADE EXPRESS●私立ジャスティス学園

P172 セガAM3研Rush!!
ル・マン24 市街地コース攻略
電脳戦機バーチャロン X-over

P190 **セガサターンマガジン誌上通信販売**

P7 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P11 七ツ風の島物語 ガープ博士の幻燈会
P12 セガサターンマガジンデータステーション
P15 セガサターン読者レース
P60 リフ♡ラブクラブ
P81 読者投稿コーナー
LETTERS PARK めざせ投稿KING!!
P86 SEGA PRESS
P88 小説 蒼穹紅蓮隊
P92 GAME科学研究所
P94 バロック▲前史
P98 新連載！ KONAMI no HANABI
P101 Hyper Column FREE TALK GALLERY
P102 新連載！ コミックサタマガ/花くま ゆうさく
P104 攻略DATAフォーカス CULDCEPT/魔法学園ルナ
P148 榊田理子のインターネットトレック
P164 レッドカンパニー 酉の市道り!!
P168 Hello! CAPCOM
P176 セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
P179 ゲームとアートの微妙な関係
P180 箱崎の母的占い
P181 裏技の極
P182 セガサターンソフトレビュー
P188 新作ソフト発売スケジュール
P192 読者プレゼント

表紙イラスト：「セガ ツーリングカーチャンピオンシップ」
カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

あ
AZEL-パンツァードラグーンRPG- P26
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明 P184
ウォークラフトII ダークサーガ P134,184
馬なり1ハロン劇場 P186
ウルトラマン図鑑2 P117
X-MEN VS.STREET FIGHTER P44,184
大江戸ルネッサンス P144
か
ガイアブリーダー P140,183
CULDCEPT(カルドセプト) P104
GRANDRED P138,185
グランディア P20
COTTOn2 P136
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO P39,187
さ
サターンボンバーマン ファイト!! P126
貞本義行 イラストレーションズ P187
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 P150
すごぺんちゃー
～ドラゴンマスターシルク外伝～ P115
SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL.2 P182
セガ ツーリングカーチャンピオンシップ P48,183
メッセージ・ナビ P187
ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFRICT- P160
ソニックR P50
た
たまごっちパーク（仮） P36
ツタンカーメンの謎～アンク～ P142
DJ wars P132,186
デジグ マックナイト～アートコレクション～ P146
デジグ ラッセン～アートコレクション～ P146
デビルサマナー ソウルハッカーズ P154
ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2
～彩のラブソング～ P116
な
七ツ風の島物語 P118,183
は
バトルガレッガ P116
バブルシンフォニー P185
バロック P32
プラドルDISC Vol.7 麻生かおり P187
プラドルDISC Vol.8 古川恵実子 P187
ブループレイカー～剣よりも微笑みを～ P185
プロ麻雀 極S P187
ま
魔法学園ルナ P108,130,182
マリア 君たちが生まれた理由 P124
マリオ武者野の超将棋塾 P117
メッセージ・ナビ P147,187
ら
リフレインラブ～あなたに逢いたい～ P56,186
RIVEN THE SEQUEL TO MYST P52
RONDE～輪舞曲～ P156

SEGASATURN

Riverhillsoft

君はまだ、ボクの気持ちを知らない──。

リフレインラブ
REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

サターン版だけのオリジナル！
★イベントグラフィックを大幅追加
★内容がさらに充実のおまけモード

初回限定パッケージ
"WHITE SNOW limited"
◆ハート型プレミアム音楽CD IN PACK
◆特製キャラクターカード
◆特製パワーメモリーシール

11月27日(木)発売
標準価格 6,800円(税別) 2枚組

イラスト：こばやしひよこ

★ラジオ番組「リフラブ♥メール倶楽部」
ニッポン放送でON AIR中！（毎週日曜 19：40～19：50）

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/

福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382 株式会社リバーヒルソフト

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS

3周年を迎えたセガサターン

'94年11月22日に発売されたセガサターンも、今月でめでたく3周年を迎えた。発売当初は"ソフト開発の難しいマシン"と言われ、タイトル不足に悩まされていたが、その数も今では800本を上回り、本体の累積出荷台数も500万台を超えて('97年7月現在)、コンシューマ機としての確固たる地位を築いた。

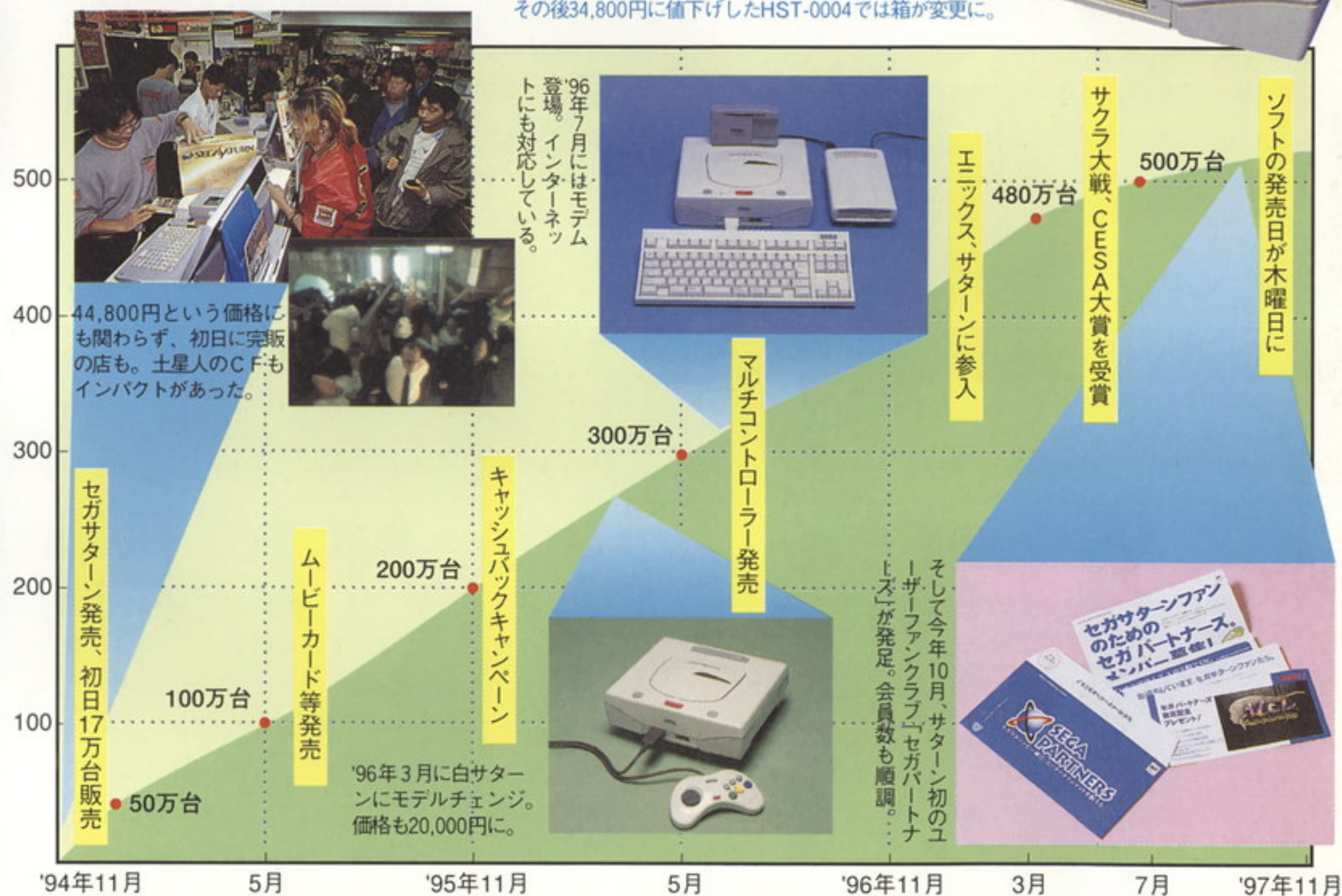
さて、4度目の年末は史上最強のラインナップを用意。11月25日からは「お楽しみ3シロ！ DISC」プレゼントなど、強力なキャンペーンでさらなる普及が期待される。

同時発売ソフトは「バーチャファイター」など3本。その後34,800円に値下げしたHST-0004では箱が変更に。

44,800円という価格にも関わらず、初日に完販の店も。土星人のCFもインパクトがあった。

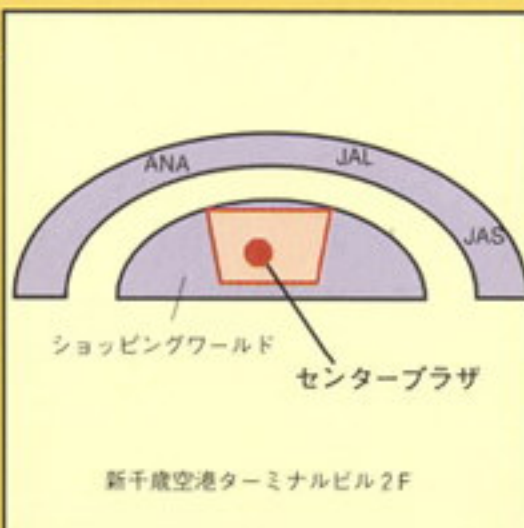
'96年3月に白サターンにモデルチェンジ。価格も20,000円に。

'96年7月にはモデム登場。インターネットにも対応している。

そして今年10月、サターン初のユーザーファンクラブ「セガパートナーズ」が発足。会員数も順調。

今週のデジタルサーカスは？

札幌 新千歳空港ターミナルビル2F センタープラザ

11月22・23日

今回の会場は2階の出発ロビーにあるセンタープラザ。開催時間は22日・13:00～18:00、23日・10:00～18:00と、時間帯も長いので、旅の思い出に、ちょっとイベントを覗いてみては？

電車：JR札幌駅から快速で32分（南千歳駅より徒歩3分）。車：道央自動車道・千歳インターチェンジより約10分。

'92年にオープンした新千歳空港ターミナルビルも、今では旅客数も全国5位を誇るビッグな空港に成長している。今や北海道の顔である。

NEWS

仮想から現実へ　信じられない夢が叶った！ ウルフ・ホークフィールド、全日本プロレス参戦!!

なんと、あの「バーチャファイター」の人気キャラクター“ウルフ・ホークフィールド”が全日本プロレスのリングに立つことになった！　これは現在、好評発売中の「全日本プロレス　FEATURING VIRTUA」の中での話ではなく、現実のリングで全日本プロレスの強者達と、実際に肌を合わせるという驚きの事実なのだ。11月15日より開催されている、「'97世界最強タッグ決定リーグ戦」から“ウルフ”は参戦し、熱い戦いを展開中。究極の夢対決が実現、ウルフと三沢、果たしてどっちが強いのか!?

全日マットにバーチャ戦士登場

11月13日付の東京スポーツにも、大々的に取り上げられた“ウルフ”参戦のニュース。ゲーム界ならびプロレス界に大きな衝撃を与えた。

EVENT

夢のような楽しいイベントがいっぱい クリスマスと年末はATPに行こう!!

全館累計入場者数が1,000万人を突破、すっかり人気のスポットとして定着したセガのアミューズメントテーマパーク。この冬、東京・新宿・横浜・福岡・京都のジョイポリス、大阪ATCガルボで11月下旬から12月25日にかけて、“メニークリスマス・フェスティバル（仮称）”が開催される。期間中は趣向を凝らしたイベント・特別飲食メニューや限定グッズ・豪華プレゼントなど、盛りだくさんの演出が用意されている。

盛り上がった去年のクリスマス・イベント。さて、今年のクリスマスはどうなるのだろうか？

主なイベント

- X'mas～New Year アドベントカレンダー（12/20～1/4）
- プリクラ X'masツリー（12/1～12/25）
- コスメティックサービスカウンター（12/23～12/25、12/31、1/2～4）
- ソニック・サンタの音楽隊（12/23～12/25）
- ソニックサンタからの風船プレゼント（12/23～12/25・京都ジョイポリス）
- アリ to キリギリス スペシャル TALKショー（12/23・新宿ジョイポリス）
- バーチャル・ウェディング（12/24・東京ジョイポリス）　など

PRESENT

あの有名タレントがゲームに進出 今度のミニゲームは探偵モノだ!?

日本フレックスのミニゲーム第4弾、主人公に有名タレントを起用した「上岡龍太郎・北野誠の探偵ゲーム」（価格1,980円）が好評発売中。640ドットの高画質ワイド画面は従来のミニゲームと比べて格段に見やすく、ミニゲームとしては珍しい探偵シミュレーションだ。このゲームを5名にプレゼント。応募方法は欄外を見てね。

プレイヤーは北野探偵を操作し、紛失した6個の手帳を探す。果たして、クリアできるかな？

GOODS

これは絶対、見逃せない!! OVA「下級生」第1章早くも登場！

OVAエルフ版「下級生　あなただけをみつめて…」が発売。主人公の長瀬トオルを巡る美少女達の純愛が、全4巻にわたって描かれる名作が誕生するわけだ。第1章「ときめきの予感」は'98年1月23日に発売予定で、通販では11月28日に先行発売となる。問い合わせ番号は、セイヨーメール（TEL：03-3779-0211）まで。

価格はビデオ：各7,140円（税込）、レーザーディスク：各6,800円（税抜）。4巻のみ15歳未満お断り。

GOODS

名作「電脳戦機バーチャロン」全国大会、ついに実現！

サターンでもおなじみの人気対戦格闘ゲーム「電脳戦機バーチャロン」の全国大会が、サッポロビールの協賛で開催されることが決まった。まず、12月20日～1月25日の間、全国のセガ・アミューズメント施設で予選を行い、2月15日・22日のエリア大会を経て、3月29日に東京・恵比寿ガーデンホールにて全国大会を開催するわけだ。全国大会には激戦を勝ち抜いた64名が出場できる。君も全国のセガ・AM施設に行って、バーチャロンの熱い戦いを体験しよう。

大会ルール

- トーナメント形式
- 全国セガ・AM施設にて直接申し込みのみ（郵送での申し込みは不可）
- 1Pおよび2Pはジャンケンで決定される
- 対戦は90秒2本先取
- ステージはランダム
- 使用きょう体：予選はバーサスシティタイプとツインきょう体タイプ、エリア大会以降はツインきょう体タイプのみ
- 参加費200円
- 複数店舗からの出場は不可

※未成年者が全国大会の決勝に出場される場合、親権者の同意書が必要

オリジナルテレホンカード全員サービスの発送について■「セガサターンマガジンオリジナルテレホンカード全員サービス」に多数お申し込みありがとうございました。お待たせして誠に申し訳ございませんが、申込者が予想外に多く制作・発送に後れが出ております。11月下旬頃から年内にかけて皆さまにお届けできるかと思いますので、もうしばらくお待ちくださいますようお願いいたします。

NEWS

買ってお得な、「Vサターン」いいことあるかも、「ツインオペレーター」

日本ビクターが、2大キャンペーンを実施。“Vサターン”に人気ソフト“バトルバ”をセットした「Vサターンスペシャル」の期間限定発売（'97年11月25日～'98年1月20日）と“ツインオペレーター”を購入時に渡される応募ハガキにパッケージのバーコードを貼り応募すれば、抽選で500名に豪華商品が当たる「ツインオペレーター・トクトクキャンペーン」（'97年11月21日～'98年1月20日・締め切りは'98年1月22日）。この冬ビクターが熱い!!

ツインオペレータートクトクキャンペーン

総計500名に当たる豪華プレゼントは？

A賞：マクロコンポ UX－E3 ………10名
B賞：パワーウーハーCDシステム RX-V70 ……………………………20名
C賞：コードレス電話機 TN-DJ5……20名
D賞：コードレスヘッドホン HP-W200RS ……………………………50名
E賞：特製 松本恵テレホンカード …400名

“ツインオペレーター”はバージョンアップした。操作性の向上・新価格・新パッケージ・PAL再生方式対応と、ユーザーには嬉しい限り。プレゼントの詳細は左の表を見てね。

EVENT

大盛り上がり大会だった CLUB SEGA リリースパーティ

YOJI BIOMEHANIKAやTALL PAUL NEWMANなど、国内外の有名DJを多数起用したセガゲームミュージックのリミックス盤「CLUB SEGA」。その発売を記念して、リリースパーティが開催された。このイベントは、ハッピー系DJのYO*CとTOMOのオーガナイズによる、「X-tra」2周年記念パーティとのタイアップ。ゲストにNAO NAKAMURA、DJ SHINKAWAを迎えて、大盛況のうちに幕を閉じた。

ハッピーなテクノサウンドに乗って、極限までヒートアップした会場の様子。お忍びで、おなじみAM2研の光吉氏や、本誌ライターの「がすけつ」も遊びにきていた。

会場内では「セガ ツーリングカー チャンピオンシップ」のフリープレイも楽しめた。

PRESENT

すくすく育つか、病気になるか!? 育成散歩計「てくてくエンジェル」

ハドソンは育成散歩計「てくてくエンジェル」（価格2,480円）を12月18日に発売する。これは万歩計と育成ゲームが一緒になったもので、ユーザーのウオーキングがゲーム内のペットの成長・健康を左右するシステムとなっている。そこで今回、この「てくてくエンジェル」をサタマガ読者3名に。歩いてペットを育ててみては?

かわいい“ジェル君”が31種類におよぶ、いろいろな成長を遂げる!!

PRESENT

本当の“真実”はここにある「サイファクター」、日本上陸!!

科学では説明のできない超常現象を映像化した、「サイファクター／超常現象特捜隊」の第1弾・3本がレイジング・サンダーレーベルより11月25日に発売。そこで、この「サイファクター」の魅力を解剖したオリジナル・ビデオを読者5名に進呈。これを見れば、「サイファクター」がすべてわかる!?

12月18日には、第2弾となる2本が同時に発売される。

GOODS

この冬はTOYとともに過ごそう!! セガTOYシリーズがさらに充実

セガの2つの人気TOYシリーズに新たな顔が加わる。まず、近未来的な銃撃戦が楽しめるシューティング玩具「ロックオン」シリーズには“ボイスロックオン”。完成度の高いフィギュアを低価格で提供する「リアルモデル」シリーズには“エヴァンゲリオン四号機”が登場する。“ボイスロックオン”はセガが独自に開発した音声認識機能、SVOS（セガボイスオペレーションシステム）が採用され、自分の声で銃に命令ができるという画期的な玩具。一方、“エヴァンゲリオン四号機”はTVで一瞬も映らなかった幻の機体が、フィギュアとしてその姿を現わす。どちらも買わなきゃ、ソンをする!?

“電撃屋”開店■メディアワークスでは、創立5周年を記念して、期間限定ショップ「サンキュー・ベリーマッチ・ショップ 電撃屋」を、11月30日（日）まで東京・お茶の水の「お茶の水スクエアアートプラザ」（JRお茶の水駅下車徒歩5分）にて開催中！ メディアワークスの雑誌・書籍、電撃キャラの関連グッズ、そして「電撃屋」オリジナル商品を販売している。サターンユーザーにとって、メディアワークスと言えば「悠久幻想曲」シリーズが有名だね。ひょっとすると、貴重なアイテムが手に入るかも。この機会を逃すな！

EVENT

コスプレダンパにうさぎ組が乱入!?センチ&卒業Vacation、イベント大開催!

発売日も決まり、いよいよ盛り上がってきた「センチメンタルグラフティ」。その出演声優のうち、うさぎ組の6人が、11月2日、東京・神楽坂ツインスターで行われた「東京コスプレイヴ'97 ROUND.9」に登場し、ステージイベントを展開した。歌とトークのこのステージでは、プレゼントコーナーも設置。特製プリクラやサインなどを集まったファンに大放出。最後に、「卒業Vacation」のテーマである「Happy Vacation」を大熱唱！熱気覚めやらぬうちにイベントは幕を閉じた。また、12月下旬にはWinodws 95用のアクセサリ集も発売されるので、こちらも期待！

イベントは、コスプレイヤーとセンチのファンで大盛況。歌とトークで大いに盛り上がった。

PRESENT

PC版美少女ゲーム専門レーベル「ハニーホルモンレーベル」誕生!!

メディアリングから新音楽CDレーベル、「ハニーホルモンレーベル」が誕生。手始めにPC用美少女ゲームのサウンドトラックシリーズとして、「放課後恋愛クラブ」などのサントラを発売中だ。今後も厳選した音源のリリースを予定している。そこで今回は、「放課後恋愛クラブ」「寿KOTOBUKI」「Queen of Darkside」のCD3枚に「ハニーホルモンレーベル」のオリジナルテレホンカードをセットして、サタマガ読者3名にプレゼント。これは豪華だ、急いで応募しよう!!

こちら「放課後恋愛クラブ」は、12月25日、6,300円でサターンにも登場だ。

愛について
スガ シカオ
キティエンタープライズ／1,020円

11・21発売

インディーズを経て今年の2月でデビューした実力者。注目の4thシングルは、スローテンポな曲調のラブソング。『愛』が染み渡る1曲。

Friends〜時空を越えて〜
リン・ミンメイ&ミレーヌ・ジーナス
ビクターエンタテインメント／1,020円

11・21発売

「超時空要塞マクロス」15周年記念シングルがビクターバージョンとイーストウェストバージョンの2種類で同時発売。夢のデュエットが実現!

Tsubasa
朝倉ゆかり
キティエンタープライズ／1,020円

11・21発売

元気いっぱいの彼女のデビューを飾る曲は、「バトルアスリーテス大運動会」OP曲。自ら作詩をこなす積極性と、元気溢れる歌声がキュート!

FLOWER／そばにいるから…
井上涼子
データム・ポリスター／1,020円

11・24発売

「ROOMMATE」のヒロイン井上涼子が、爽やかな雰囲気の新曲をリリース。C/Wはそばで『おやすみ』を言ってくれる、ささやくようなバラード。

NOEL
THE ECCENTRIC OPERA
ソニーレコード／2,243円

11・21発売

七色の声で冬の歌を美しく歌い上げている。7曲から構成されるこのミニアルバムは、すべてを清めてくれるかのような響きで彩られている、まさに美しい1枚。

SMILE
山下久美子
東芝EMI／3,059円

発売中

ロンドンで一人旅をし、いろいろなことを見つめ直したという彼女。そこで得た素直な自分の気持ちを曲に乗せ、心のこもったポップスを歌い上げている。

MOODS FOR TOKYO SKA
東京スカパラダイスオーケストラ
ソニーレコード／3,059円

11・21発売

7年におよぶ"スカパラ"のベストアルバムが完成。未発表曲を含め、16曲のボリュームとは実に豪華。メンバーの各曲に対するライナー付きと、嬉しい作品。

Essência
小野リサ
東芝EMI／3,059円

発売中

ブラジルで生まれ育った彼女が歌うボサ・ノヴァは、ポルトガル語が曲と歌声に溶け込んでいて、とても美しい透明な響きを奏でる。

タクティカルファイター オリジナル・サウンドトラック DJ Hitomi&SOUNDTRACK
ポリグラム／2,548円

11・24発売

原曲に加えOP、ED曲、10曲におよぶアレンジや、CDでしか聴けないゲームの攻略法を収録! CD-EXTRAで声優インタビューや原画・設定集も見れる。

ROOMMATE
サウンドトラック集
データム ポリスター／3,059円

11・24発売

ボーカル曲やゲーム中で聞ける『涼子のおとぎ話』も3編収録。このゲームの一連のCDに同封されているカードがこれですべて揃う！

ウルトラマンダイナ
オリジナルサウンドトラックVol.1
東芝EMI／3,059円

11・27発売

人気番組「ウルトラマンダイナ」のサントラが、主題歌や戦闘テーマなど31曲を収録してCDとなって登場だ。『ティガ』を作曲した矢野立美氏が今回も担当。

ROBONATION SUPER LIVE'97 Summer
ファーストスマイルエンタテインメント／3,873円（2枚組）

発売中

8/17に行われたロボネイションのライブ。影山ヒロノブ、水木一郎が参加、堀江美都子も特別出演という夢の共演が実現した熱狂を、お家で再現しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは12月4日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

グラフィックデザイナーからひとこと

スイムはやはり「ぷよぷよ感」を出すのが大変でした。もちろんキャラは多関節で描いているので、関節がないキャラは逆に難しいんです。で、どんな風にパーツを分けたかと言うと、それは……「輪切り」です（笑）。その１つ１つを拡大縮小して動きを見たりするんですが、なかなか個々のパーツのリンクがうまくいかなくて。最初の頃はボコボコのスイムの姿がよく見らました。それと、実は「スイム」には足があるんです。これがまたえらく苦労したんですが（監督のチェックも厳しかった）、ゲーム中では使われていないんです（涙）。　　（ギブロ・小菅 登）

スイム

湖の広場にある木のアパートの１階に住んでいる水男の「スイム」は、「石」のコレクターで部屋の中にいろいろな岩を飾っている。美しいとか形がいいとか、特に石に対して好みがあるわけではなく、「石」という存在そのものに非常に魅力を感じているらしい。もちろん、島のあちこちを歩き回って石を集めているわけだが、不思議なことに誰もその姿を見た者はいない。また、あの姿でどうやって石を持ち帰ってくるのかも謎である。ちなみに、彼はタバコ好きでいつも吸っているが、これは普通のタバコではなく「水タバコ」。なかなか渋いヤツと言える。

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

いよいよソフト発売も間近に迫ってきた「七ツ風の島物語」。約半年間続けてきたこの連載も、残すところあと2回。ここで紹介したキャラクターは数え切れないほど。彼らが登場する「七ツ風の島物語」の世界を最後まで堪能しよう。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

セガサターンマガジン データステーション

Weekly DATA STATION

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

テレビCMも目立ってた「ファルコムクラシックス」。'80年代のRPGファン必携なだけにすべり出しは好調のようだね。その他も評判のいいソフトが売れ行き好調。来週以降も注目だ。

1位 NEW SOFT ファルコムクラシックス

日本ビクター・日本ファルコム／'97年11月6日発売／5,800円（通常版）・6,800円（初回生産限定スペシャルディスク付）／RPG

推定週間販売本数 3万5131本

推定累計本数 3万5131本

日本ファルコムの名作ソフトを3本1パックにした本作。この調子でいけば「2」の発売も夢じゃないかもね。

2位 前回1位 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

セガ／'97年10月23日発売／5,800円／格闘ACT

推定週間販売本数 1万1777本

推定累計本数 11万0899本

まだまだ売り上げの衰えを見せない本作。今度は実物のウルフが全日マットにデビュー！ 新たな展開も続々！

3位 前回2位 CULDCEPT

セガ・大宮ソフト／'97年10月30日発売／5,800円／TAB／（マルチターミナル6・FDD対応）

推定週間販売本数 8245本

推定累計本数 2万7508本

カードブームで評価眼の厳しい中、デキのよさで堅実な支持を受ける本作。ロングヒットの予感も!?

4位 前回5位 デッド オア アライブ

テクモ／'97年10月9日発売／5,800円／対戦格闘

推定週間販売本数 8046本

推定累計本数 13万8733本

素早い試合展開が特徴のこのゲーム。友達とちょっと遊ぶにもちょうどいいね。

5位 前回4位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／'97年9月25日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 7938本

推定累計本数 45万0307本

今作から顔グラフィックが数パターンに増えた。これで思い入れも倍増かな？

6位 NEW SOFT 麻雀学園祭

メイクソフトウェア／'97年11月6日発売／6,800円／8,800円（初回限定版）／TAB（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 7247本

推定累計本数 7247本

アーケードからの移植となる麻雀ゲーム。初回版は声優インタビューつきだぞ!!

7位 前回3位 RONDE～輪舞曲～

アトラス／'97年10月30日発売／5,800円／TAB

推定週間販売本数 7109本

推定累計本数 2万5621本

高低差の概念が導入されている本作。テーマの「家族愛」は実感できた!?

8位 前回6位 桃太郎道中記

ハドソン／'97年9月25日発売／6,800円／TAB

推定週間販売本数 4637本

推定累計本数 11万6374本

ちょうどお祭りの時に目的地に到着するとボーナスが。時期には常に気を配ろう。

9位 前回8位 プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル

セガ／'97年9月25日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 3132本

推定累計本数 7万5405本

配球パターンの表示をちゃんと見てるかな？ よ～く見て次の球種を予測しよう。

10位 前回17位 きゃんきゃんバニー・エクストラ

キッド／'97年10月2日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 2472本

推定累計本数 4万8146本

追加シナリオは全部見たかな？ 根強い売れゆきで再びランクイン。

順位	前回	タイトル	発売元／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	10位	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ／'97年9月25日発売／4,800円／ETC	2395本	10万2783本
12位	7位	レイヤーセクションⅡ	メディアクエスト／'97年10月30日発売／5,800円／SHT	2319本	8314本
13位	9位	銀河英雄伝説PLUS	徳間書店／'97年10月23日発売／5,800円／SLG	1919本	1万2817本
14位	13位	DESIRE	イマディオ／'97年9月11日発売／6,800円（2枚組）／ADV（18歳以上推奨）	1873本	12万8051本
15位	18位	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	ハドソン／'97年6月20日発売／2,800円／ACT	1597本	3万5936本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は11月3日～11月9日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!?　セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

謎の広告が話題をまいている「Dの食卓2」が、このところ急上昇中の移植希望。移植の決まった「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」なども近日画面公開予定だ。まだまだ期待していいぞ？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	179
2	4	Dの食卓2	ワープ 機種未定	151
3	2	ポケットファイター	カプコン ビデオゲーム	141
4	5	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	135
5	3	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	132
6	12	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	104
7	13	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	98
8	9	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	97
9	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	94
10	20	モンスターファーム	テクモ プレイステーション	88
11	14	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	85
12	6	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	80
13	17	Gダライアスシリーズ	タイトー ビデオゲーム	79
14	7	ブレス オブ ファイアIII	カプコン プレイステーション	72
15	11	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	69
16	23	スカッドレースPLUS	セガ ビデオゲーム	58
17	9	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	57
18	15	テイルズオブファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	53
19	19	ストライカーズ1945 II	彩京 ビデオゲーム	50
20	18	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト スーパーファミコン	47

27 ヴァンパイア セイヴァー2

実現度 ?%

ドノヴァンなど「ヴァンパイア ハンター」より復活したキャラも活躍。可能性は高い？

23 トゥルーラブストーリー

実現度 20%

個性的なイラストのキャラが人気で、PS版では改良版も出るほど。移植してほしいっ？

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

稼働が待ち遠しい「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」。こちらの新情報は、いよいよ次号で公開予定だ。稼働中の「モーターレイド」は裏技満載。熱いゾ！

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	41978
2	2	バーチャストライカー2	セガ	12037
3	3	鉄拳3	ナムコ	11173
4	新	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン	7759
5	4	ヴァンパイアセイヴァー2	カプコン	6813
6	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	4665
7	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	3620
8	13	スカッドレースPLUS	セガ	3546
9	11	ファイナルハロン	ナムコ	3098
10	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2958
11	7	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	2926
12	12	トップスケーター	セガ	2514
13	10	ポケットファイター	カプコン	2246
14	14	ル・マン24	セガ	1917
15	20	ぷよぷよSUN	コンパイル	1654

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

NEW TITLE　ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack

カプコン／稼働中／対戦格闘／CP-SYSTEM III

豪鬼ついに参戦!!

従来の3段階を基本とした必殺技に、より強力な第4レベルのEX必殺技が追加され、ますます楽しみの幅が広がった本作。今号では、隠しキャラクター豪鬼の登場が明らかにされているぞ！　使用方法やキャラ性能など、詳しくはP171からのハローカプコンをチェックしよう。

OTHER GAMES!

9 ファイナルハロン

どんなレース展開に持込むかは自分しだい。騎手気分を味わえる。

16 モーターレイド

未来型バイクレースも稼働中。敵を蹴散らしゴールを目指せ!!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

クリスマスまであと1カ月。年末の話題作ラッシュとともにみんなもワクワクしてくる時期だよね。そろそろ年明けのタイトルも新発表されそうな雰囲気。期待はもっと膨らむぞ。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ／12月18日発売予定／7,800円(CD-ROM2枚組)／RPG

462 POINTS

開発進行度 100%

準備はいいか!?

次号からの攻略に向け、今週号では魔法や戦闘などのシステム部分から、登場人物の総ざらえまでチェックしておきたいことが満載！ 何はともあれP18の特報へGO!

2位 前回2位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／来春発売予定／価格未定／ドラマチックアドベンチャー

409 POINTS

開発進行度 ?%

サクラづくし!

先週発売された蒸気ラジヲショウは買ったかな？ OVAの方も完成して、今後もっといっぱいサクラに会えるね。もちろん「2」の方も壮大な内容になりそうだぞ!!

3位 前回3位 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

エルフ／12月4日発売／7,800円(CD-ROM3枚組)／ADV(18歳以上推奨、マウス対応)

308 POINTS

開発進行度 100%

時間軸の彼方には……

並列世界とは、"もしも"の世界と言ってもいいだろう。たくさんの"もしも"を体験することではっきり見えてくるもの……「YU-NO」はそんな物語をユーザーに見せてくれるのだ。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

15位 前回15位 ソニック R

セガ／12月4日発売／5,800円／RAC(ハンドル、マルコン対応)

151 POINTS

開発進行度 100%

隠しキャラ・メタルソニック参上!

いろんな楽しみ方が待ち受けている「ソニックR」。今週はP.50からの特報で、隠しキャラのメタルソニックを初公開! 驚異の性能に騒然だっ!

44位 前回67位 リフレインラブ～あなたに逢いたい～

リバーヒルソフト／11月27日発売予定／6,800円／SLG

60 POINTS

開発進行度 100%

特大版でお届け!

P56からのリフラブスペシャルは読んだかな？ 季節ごとのイベントなどバッチリ紹介しているぞ。リフ♡ラブ倶楽部では豪華プレゼントあり!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	スーパーロボット大戦F～完結編～	バンプレスト／今冬予定	282
5	8	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日	252
6	5	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	249
7	7	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／来春予定	219
8	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／11月27日	211
9	9	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／'98年1月29日	200
10	12	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月予定	186
11	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／来春予定	175
12	11	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ／12月11日	167
13	13	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／'98年2月予定	157
14	26	街	チュンソフト／'98年1月22日	155
15	15	ソニック R	セガ／12月4日	151
16	18	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	136
17	21	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ／12月11日	134
18	14	バーニング レンジャー	セガ／今冬予定	125
19	28	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	120
20	16	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	117
21	19	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／来春予定	115
22	23	プリンセスクラウン	アトラス／12月11日	114
23	27	SDガンダム GCENTURYS(仮)	バンダイ／'98年1月予定	111
24	30	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	110
25	24	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	セガ／11月27日	109
26	31	プロ野球チームもつくろう!	セガ／'98年2月予定	106
27	22	スレイヤーズろいやる2(仮)	角川書店・ESP／発売日未定	103
28	20	バロック	スティング／今冬予定	102
29	25	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	99
30	35	仙窟活龍大戦 カオスシード	ネバーランドカンパニー／'98年1月29日	95

OTHER CHECK! COMING SOON!!

28 バロック

小説の連載も始まったけど、読んでいる？ 新情報はP32かだ。

45 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニングエンジェル

明貴美加先生による新キャラ多数登場。それだけでも期待。

※ 上のデータのポイントは11月21日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン

週刊 読者レース Vol.77

ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票で、リアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週はまたまた新着ソフトがいきなり２位に出現！　いよいよ始まる年末ラッシュにも期待がかかるね。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、“参考意見”としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは11月27日当日消印有効です)

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンA 11月21日現在発売済みサターンソフト総本数:801本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.6393
2	新	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.6153
3	4	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	9.4571
4	9	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4174
5	6	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4157
6	7	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4003
7	5	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.3941
8	8	シルエット ミラージュ	ACT	9.3923
9	3	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.3762
10	10	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3742
11	11	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.3641
12	12	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3575
13	25	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	9.28
14	14	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.2656
15	13	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2629
16	15	バーチャファイター2	ACT	9.2566
17	16	ポリスノーツ	ADV	9.2521
18	18	アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定）	TAB	9.2507
19	19	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2402
20	20	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2339
21	21	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.2295
22	22	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2261
23	23	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2202
24	24	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.1987
25	17	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	9.1785
26	27	だいな♥あいらん	ADV	9.1685
27	26	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1586
28	31	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	PUZ	9.1409
29	28	悠久幻想曲	RPG	9.1398
30	33	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1369
31	29	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1321
32	30	レイヤーセクション	SHT	9.1316
33	32	ラングリッサーⅣ〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.1252
34	34	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1245
35	35	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.1168
36	36	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1065
37	37	BULK SLASH	SHT	9.1055
38	39	同級生２（18歳以上推奨）	SLG	9.0653
39	38	花組対戦コラムス	PUZ	9.0567
40	51	ドラゴンマスターシルク	RPG	9.0416
41	41	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0331
42	43	バーチャファイター	ACT	9.0136
43	45	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0083
44	42	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0048
45	48	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9966
46	52	エターナルメロディ	SLG	8.9951
47	49	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9945
48	46	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.9939
49	50	タクティクス オウガ	RPG	8.9915
50	54	ソニックジャム	ACT	8.9866
51	2	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.9777
52	44	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	8.9769
53	53	バイオハザード	ADV	8.966
54	55	バーチャコップ	SHT	8.9629
55	56	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9625
56	62	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.962
57	57	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9546
58	58	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9535
59	59	プリンセスメーカー2	SLG	8.9501
60	60	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9482
61	75	バーチャル競艇	SPT	8.9473
62	61	ダライアス外伝	SHT	8.9349
63	63	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9301
64	64	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.93
65	65	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9285
66	47	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.9268
67	66	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.9193
68	67	ストリートファイターコレクション	ACT	8.8812
69	68	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8748
70	70	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.8732
71	72	サンダーフォースゴールドパック２	SHT	8.8652
72	74	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.862
73	69	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8563
74	71	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8417
75	73	戦国ブレード	SHT	8.8098
76	76	三國志Ⅴ	SLG	8.8093
77	85	マリカ～真実の世界～	RPG	8.8
78	80	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.7906
79	77	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック）	ACT	8.7744
80	86	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7727
81	78	パンツァードラグーン	SHT	8.771
82	40	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.7692
83	84	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－（通常版／超限定版）	ACT	8.7648
84	82	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7645
85	83	バーチャコップ２	SHT	8.7605
86	81	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7525
87	88	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7429
88	87	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7423
89	89	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.7421
90	93	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7407
91	92	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7327
92	90	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.7183
93	91	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.7019
94	98	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.7
95	94	信長の野望・天翔記	SLG	8.6984
96	96	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.6972
97	95	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6949
98	97	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6899
99	109	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.6842
100	103	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6819
101	127	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	8.6818
102	99	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6783
103	101	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.6756
104	107	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6709
105	100	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6692
106	105	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6651
107	102	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.659
108	106	ストライカーズ1945	SHT	8.6578
109	108	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6401
110	112	ハイパーデュエル	SHT	8.6323
111	110	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6285
112	111	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6279
113	113	メタルブラック	SHT	8.623
114	119	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.6216
115	114	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6115
116	115	デイトナUSA	RAC	8.6094
117	117	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.604
118	116	クラディウス DELUXE PACK	SHT	8.595
119	118	スーパーリアル麻雀PⅤ（X指定）	TAB	8.5911
120	133	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5862
121	120	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5833
122	126	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5783
123	122	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5762
124	123	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5748
125	104	桃太郎道中記	TAB	8.5729
126	121	紫炎龍	SHT	8.5714
127	128	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.5691
128	125	ドラゴンフォース	SLG	8.5605
129	124	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5597
130	129	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5467
131	142	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5416
132	130	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5394
133	132	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.5229
134	131	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.5144
135	134	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5051
136	137	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4844
137	135	ストリートファイターZERO	ACT	8.4812
138	136	ビクトリーゴール'96	SPT	8.48
139	143	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.4761
140	138	エネミー・ゼロ	MOV	8.4723
141	139	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4634
142	141	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4548
143	167	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4444
144	146	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.4375
145	147	パズルボブル3	PUZ	8.4363
146	145	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4339
147	140	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.4328
148	144	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4319
149	148	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
150	149	デカスリート	SPT	8.4244
151	150	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.42
152	163	ディスクワールド	ADV	8.4166
153	151	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.415
154	154	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.4141
155	156	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.4068
156	160	アンジェリークSpecial	SLG	8.4022
157	152	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4004
158	155	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3945
159	153	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3939
160	157	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3877
161	158	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3833
162	159	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.3818
163	169	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.3786
164	168	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.375
165	171	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3698
166	162	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3687
167	164	重装機兵レイノス2	ACT	8.365
168	165	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
169	172	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3486
170	170	コマンド&コンカー	SLG	8.3448
171	173	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3378
172	174	ソビエトストライク	SHT	8.3333
173	176	グレイテストナイン'96	SPT	8.3173
174	175	DX人生ゲームⅡ	TAB	8.317
175	161	BATSUGUN	SHT	8.3162
176	166	バトルバ	RAC	8.3076
177	178	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3046
178	179	パズルボブル2X	PUZ	8.2987
179	204	南方珀黨登場	ADV	8.2857
180	177	LULU	ETC	8.2833
181	180	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2803
182	181	羅媚斗（RABBIT）	ACT	8.2777
183	182	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2666
184	184	スレイヤーズろいやる	RPG	8.2505
185	187	Wizards' Harmony	SLG	8.2482
186	186	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2474
187	188	スナッチャー	ADV	8.2474
188	185	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2413
189	183	３×３EYES ～吸精公主～S	ADV	8.2397
190	190	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.238
191	191	マジカルドロップ２	PUZ	8.2368
192	192	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2348
193	189	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.2343
194	199	太平洋の嵐 疾風の艦艇〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.2307
195	193	機動戦士ガンダム	SHT	8.2256
196	194	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2142

オッズ表サターンA寸評

秀作ソフトの波状攻撃！ カードゲームの先鋒出陣!!

「VF２」を超えたと評判の「デッド オア アライブ」は今週も１位をキープ。そんな中、完成度の高い秀作「カルドセプト」がいきなり２位に躍進！　その他では「スパロボ」後退、「アルバム倶楽部」上昇中、「全日本」大幅後退など、各動向も要チェックだぞ。

初登場2位の高い評価。買って損ナシ?「カルドセプト」。

先週初登場2位だった「全日本プロレス」。今週51位に。

【ウ、ウ、ウ】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　たいへんっすぅー!!」「何よ？」「ウ、ウ、ウルフ・ホークフィールドが『バーチャファイター』の世界を抜け出して、全日本プロレスに参戦するっすヨォ!!」「……おおー。全日本プロレスでは珍しい展開ぢゃの。かつての新日のタイガーマスク、ウルトラマン、獣神サンダーライガーみたいなもんか。これでホントに強ければいいんぢゃがの……」「聞くところによると、第一戦は最強タッグ優勝候補の三沢・秋山にジョニー・スミスと組んで挑むらしいですよ」「出るかジャイアントスイング！　こりゃ久々にテレビ放送も見ねば」「要チェーックっすよっ！」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
197	197	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2142
198	217	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.2105
199	196	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.21
200	195	ラストブロンクス	ACT	8.2062
201	198	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.2019
202	79	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.1875
203	203	対局将棋 極II	TAB	8.1851
204	200	サターンボンバーマン	ACT	8.1814
205	206	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	8.1666
206	新	レイヤーセクションII	SHT	8.1666
207	201	バーチャファイターキッズ	ACT	8.163
208	202	ガンバード	SHT	8.1625
209	205	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1561
210	213	ブラストウインド	SHT	8.1525
211	208	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1439
212	209	ダイナマイト刑事	ACT	8.1358
213	210	三國志英傑伝	SLG	8.1298
214	211	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.125
215	212	将棋まつり	TAB	8.1219
216	214	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.119
217	215	ファンタステップ	ADV	8.1176
218	216	スーパールリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.115
219	207	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.1135
220	218	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.1034
221	220	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.1023
222	222	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	8.1
223	221	2度あることはサンドアール	ETC	8.0962
224	224	アースワームジム2	ACT	8.0952
225	219	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0939
226	225	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0917
227	223	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0895
228	231	提督の決断III	SLG	8.0869
229	249	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.0869
230	226	優駿クラシックロード	SLG	8.0752
231	229	MYST	ADV	8.0569
232	230	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.054
233	228	ダークセイバー	A•RPG	8.0489
234	233	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	8.0434
235	232	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0431
236	227	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.0309
237	238	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0
238	235	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9959
239	237	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	7.9873
240	236	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9823
241	239	プロ麻雀 極S	TAB	7.9748
242	240	F-1 Live Information	RAC	7.9735
243	241	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
244	234	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.9653
245	244	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
246	245	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9626
247	305	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	7.95
248	246	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9494
249	271	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9285
250	243	新テーマパーク	SLG	7.9281
251	247	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9148
252	248	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	7.9047
253	250	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9008
254	251	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.9
255	259	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.8947
256	252	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.8941
257	267	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.8928
258	257	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.8918
259	253	The Tower	SLG	7.8743
260	256	パップ・ブリーダー	SLG	7.8732
261	254	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.8666
262	258	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.8602
263	265	大運動会	SLG	7.8347
264	260	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8269
265	261	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8246
266	518	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	7.8181
267	262	三國志IV	SLG	7.809
268	263	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8082
269	255	Tactics Formula	TAB	7.8
270	264	エーベルージュ	SLG	7.8
271	266	GAME WARE VOL.4	ETC	7.7875
272	268	提督の決断II	SLG	7.7804
273	269	冒険活劇モノモノ	RPG	7.7777
274	272	ウイニングポスト2	SLG	7.7664
275	273	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7641
276	274	麻雀大会IISpecial	TAB	7.7619
277	276	ビクトリーゴール	SPT	7.7578
278	278	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7563
279	275	DX人生ゲーム	TAB	7.7558
280	242	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
281	279	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7449
282	270	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7407
283	280	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
284	281	Dの食卓	ADV	7.7142
285	282	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
286	283	Tactical Fighter	SLG	7.7
287	284	セクシーパロディウス	SHT	7.6979
288	288	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6925
289	285	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6866
290	286	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
291	287	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6582
292	291	ぷよぷよ通	PUZ	7.6447
293	293	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
294	294	エリア51	SHT	7.6315

◎新着本命馬紹介

またもや1位に肉薄の秀作ソフト出現！ 掘り出しモノだぞ。

2着 NEW SOFT CULDCEPT（カルドセプト）

大宮ソフト／'97・10・30
5,800円（マルチターミナル6、FDD対応）／TAB

全投票平均点 **9.6153**
本誌の平均点 **7.33**

グラフィックがとてもキレイ。ゲーム内容も、最初はルールがわからなくて戸惑うが、わかってくるとその奥の深さに驚かされる。ただ、カードの種類は多いが、マップのボリュームが少なめなのが残念だった。（岩手県・大石啓明・18歳）後半面のCPUが強すぎる。対人プレイをしようとしても、クリーチャーの能力差が大きいと、まったく勝負にならないのは問題。でもカード編集は楽しいし、そこに描かれた絵がキレイで、新しいカードが手に入ると本当にうれしい。（大阪府・大道佳伯・22歳）トレーディングカードとモノポリーの面白さが、うまく融合されている。新しいカードを手に入れた時はワクワクするし、増えていくコレクションを見るのも楽しい。ただCPUの振るダイスの目がどうにもインチキっぽい。こちらの領地が5つ連なっていても6を出して飛び越えていったり、こちらのとびとびになった領地の隙間にピタリと止まったりするのが気になった。（茨城県・佐藤光則・19歳）CPU戦はサイコロの目や、ほこらが操作されているような感じでイライラすることもあるけど、対戦はハマる。あまりひどいことをするとケンカになりかねないけど、やりようによっては逆転も可能だし、カード集めにも燃える。何より、美少女キャラに頼ったり、ユーザーに媚びたりしていない姿勢が良く、完成度も高い。（京都府・斉藤秀樹・27歳）少しやると、すぐにカードを揃えたくなる。ハマる要素が多いが、途中セーブができないので、1回のプレイ時間がかかりすぎるのと、初期ブック状態で対戦プレイをやるとCPUが強すぎるのは難点。CPUの強さを段階別にしてほしかった。（東京都・大竹雅士）

●新着単穴馬紹介

ネームバリューはイケてるソフト。さて、その中身はどう？

206着 NEW SOFT レイヤーセクションII

メディアクエスト／'97・10・30
5,800円／SHT

全投票平均点 **8.1666**
本誌の平均点 **6.33**

ムービーによる演出の強化と機体が最初から3種類使える点など、オリジナル要素の追加はうれしい。しかし頻繁に起こる処理落ちと、背景や爆炎に溶け込む敵弾により、元々高かった難易度がさらに高くなり、それと同時に弾避けの爽快感が損なわれてしまっている点が少し残念。（埼玉県・石山英樹・24歳）移植に関してはかなり頑張ってると思うし、単体で見ればなかなか良いゲームだと思う。ただ、これまでリリースされたPS版、アーケード版と比べると、どうしてもアラが目立ってしまう。また、サターン版のロックオンシューティングという点でいうと「蒼穹紅蓮隊」があり、遅れてきた佳作という印象が強い。（北海道・岩沢正明・26歳）PSやアーケード版より見劣りするし、違和感があるが、サターンでここまで完成度を高めたことを評価したい。サウンドや効果音も改良と呼べるくらいで良い。（東京都・高岡潤一・19歳）今回3Dになったことで、演出に磨きがかかった。だが弾が見えづらくなったり、操作に違和感があるなど、シューティングとしてのデキは良くない。また前作と違い1ステージごとに画面を切り替えるため、ストーリー性も薄くなってしまった。これでは完全移植とはいいがたい。（東京都・渡瀬恭孝・19歳）

500着 NEW SOFT RONDE～輪舞曲～

アトラス／'97・10・30
6,800円（2枚組）／SLG+RPG

全投票平均点 **6.2423**
本誌の平均点 **5.66**

体験版をプレイして「面白い！」と思って購入。SFC版の「魔神転生」より難易度が下がり、ストーリーも追いやすくなって、入り込みやすい。でも、後ろから回って攻撃しても、ダメージをくらうなど、3Dらしいシステムでないのが残念。（岡山県・白神睦久・24歳）読み込みが長くて多いのが、とにかく問題。戦闘画面がカッコ悪く、アニメーションは常にオフにしているくらいだ。また、地形効果に段差の影響が加わると敵味方ともにミスを多発して、ストーリー進行の妨げにもなっている。ストーリー自体も強引なところが多くて、シリーズファンでもついていくのがひと苦労。やっと戦闘が終わっても、仲魔にできるかどうかの会話がランダムなので、仲魔集めが大変だし。しかし、仲魔を使うこと自体は面白いし、クローンで何度も合体実験ができたり、その法則が簡単になっているのは○。背景の描き込みが奇麗だったり、細かい演出が凝っているだけに、悪いところが目立ってしまうのが残念に思えた。（青森県・関川展行・27歳）あらゆる部分で前作よりパワーダウンしている印象を受ける。3D化された画面も逆にプレイしづらく、何より「魔神」特有のサイバーなカッコ良さが薄れているのはツライ。（東京都・宗片康輔・21歳）

×新着要注意馬紹介

海外テイストのソフトはやっぱり要注意なのか？ 1本は……！

553着 NEW SOFT ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

セガ／'97・10・23
5,800円／ACT

全投票平均点 **5.4451**
本誌の平均点 **6.33**

映像の迫力に対して、サウンド面が弱い感じ。普通のテレビのスピーカーでは、雰囲気があまり伝わってこないのではないだろうか。もっと重低音を強調したサウンドにしてほしかった。（愛知県・日比野新一・26歳）キャラの操作が難しく、高度なテクが要求されるが、それが快感になっていくとハマり出すかも。忍耐力が必要。（千葉県・高野孝仁・18歳）

640着 NEW SOFT STRIKER'96

アクレイムジャパン／'96・9・30
5,800円（全年齢推奨）／SPT

全投票平均点 **2.0833**
本誌の平均点 **6.0**

多彩なカメラアングルやフォーメーション、スピード感、演出……とシステム部分は○。だが、CPUが強すぎる、日本語表示されてないなど頭にくる。細部まで作られているのに、ゲームバランスに問題あり。4人同時対戦が可能なので、接待ソフトとしてなら。（東京都・高橋昭敏・23歳）これはもう○○ゲー。サッカーマニアとして不満だらけ。（埼玉県・宍戸謙）

【今週も特集が熱いっ……よね？】「たいっちょー！」「ん？」「へっへっへぇ。今週の特集はなかなかイケてますよぉ」「ほぉ……」「今、巷で話題の特許についてのゲーム業界編。どーすか？」「ほぉ……。何度も取材に足を運んだだけあって、なかなかよく調べとるのぉ……。セガジュピターって、もしかして○○○のためなのか？ 結構いろいろ深読みできて面白いの。ま、先頃話題になった視点切り替えも、そうそう目くじら立てるほどでもないのがよくわかるの。さ、次やるで、次。あとは年末に向けて特集ガンガンとな」「期待してまっせ、たいちょっ」「お・前・も・や・る・の！」「……ちぇ」

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
295	290	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6274
296	292	わくわく7〈通常版/拡張RAM同梱版〉	RPG	7.625
297	295	エアーマネジメント'96	SLG	7.6206
298	317	鋼鉄霊域〔スティールダム〕〈通信ケーブル同梱/ソフト単品〉	SHT	7.6176
299	296	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6159
300	314	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.6129
301	297	皇龍三國演義	SLG	7.6111
302	298	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.6
303	300	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.6
304	301	ZORK Ⅰ	ADV	7.5964
305	302	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.5961
306	303	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5916
307	306	首都高バトル'97	RAC	7.5818
308	307	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
309	299	日灼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.5652
310	304	ROBO・PIT	ACT	7.5648
311	309	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
312	310	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
313	311	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5454
314	312	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5435
315	308	金沢将棋	TAB	7.5419
316	313	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5391
317	315	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
318	316	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5333
319	318	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
320	322	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.5116
321	319	エイリアン トリロジー	SHT	7.5111
322	354	怪盗セイント・テール	ADV	7.5102
323	323	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5068
324	320	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5066
325	277	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.5
326	325	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5
327	324	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4907
328	321	上海 万里の長城	PUZ	7.489
329	326	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4864
330	327	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4814
331	328	リグロード サーガ	RPG	7.474
332	329	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4736
333	335	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.4736
334	330	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4722
335	331	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4698
336	332	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4613
337	333	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4567
338	334	シムシティ2000	SLG	7.455
339	337	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
340	336	ウイニングポストEX	SLG	7.4493
341	338	AMOK	SHT	7.4285
342	349	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.421
343	339	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
344	341	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
345	340	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.4069
346	342	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3925
347	343	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3913
348	344	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3773
349	345	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
350	346	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3721
351	347	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
352	350	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3645
353	348	デジグ アクアワールド	PUZ	7.3636
354	356	昇龍三國演義	SLG	7.3636
355	351	疾風魔法大作戦	SHT	7.3548
356	352	ゲックス	ACT	7.3529
357	358	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3427
358	357	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3414
359	355	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3382
360	359	ザ・ホード	SLG	7.3275
361	360	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3225
362	361	スチームギア★マッシュ	ACT	7.3205
363	362	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
364	363	シェルショック	SHT	7.3
365	364	テーマパーク	SLG	7.2911
366	365	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
367	353	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.2881
368	366	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
369	368	ロードラッシュ	RAC	7.2666
370	367	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.253
371	370	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
372	371	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.2413
373	372	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2352
374	378	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.2318
375	373	ステークスウィナー	ACT	7.2191
376	374	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2166
377	375	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.2037
378	484	だいすき	ADV	7.2
379	377	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるたま	PUZ	7.1978
380	369	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1818
381	437	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	SHT	7.1818
382	380	SEGA AGES/廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1764
383	383	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1739
384	379	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1719
385	376	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1692
386	381	くるりんPA!	PUZ	7.1666
387	387	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1649
388	382	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.162
389	384	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1612
390	385	Cubic Gallery	ETC	7.1578
391	388	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.1509
392	389	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.15
393	386	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
394	390	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1449
395	391	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.1379
396	408	ウルトラマン図鑑	ETC	7.1176
397	392	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1162
398	393	マジカルホッパーズ	ACT	7.1052
399	395	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.1
400	394	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0991
401	289	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0909
402	396	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0869
403	397	もうちゃ	PUZ	7.0833
404	399	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.074
405	398	ソード&ソーサリー	RPG	7.0706
406	400	風水先生	SLG	7.0689
407	401	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
408	402	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.0454
409	423	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0416
410	403	水滸演武	ACT	7.0364
411	404	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
412	405	m～君を伝えて～	SLG	7.0
413	406	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	7.0
414	407	大牌甏(DAITORIDE)	PUZ	7.0
415	409	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	7.0
416	410	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9931
417	411	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9724
418	416	天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9714
419	413	神凰拳	ACT	6.9565
420	412	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9454
421	414	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
422	415	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
423	417	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	6.9375
424	418	海底大戦争	SHT	6.931
425	419	ズープ	PUZ	6.9285
426	420	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
427	421	サイドポケット3	TAB	6.9166
428	422	柿木将棋	TAB	6.9134
429	425	銀河英雄伝説	SLG	6.9133
430	424	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.9122
431	434	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.8947
432	426	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.8695
433	427	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8653
434	428	卒業クロスワールド	ADV	6.862
435	429	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
436	440	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.8571
437	430	七つの秘館	ADV	6.8558
438	431	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8333
439	432	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.8214
440	433	ゲームの達人	TAB	6.819
441	435	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
442	441	GAME WARE Vol.5	ETC	6.791
443	439	シーバス・フィッシング	SLG	6.7906
444	436	スカイターゲット	SHT	6.7727
445	438	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7678
446	442	GAME WARE VOL.3	ETC	6.75
447	443	AI将棋	TAB	6.738
448	444	ナイトストライカーS	SHT	6.72
449	446	クリーチャーショック	SHT	6.6818
450	447	永世名人	TAB	6.6708
451	448	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
452	449	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
453	450	WILLY WOMBAT	ACT	6.647
454	451	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
455	445	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.6363
456	452	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
457	453	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6267
458	454	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
459	455	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
460	456	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6129
461	457	ダライアスⅡ	SHT	6.6095
462	458	Body Special 264	PUZ	6.5833
463	459	三國志リターンズ	SLG	6.5789
464	460	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
465	461	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5744
466	463	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.568
467	466	フィッシング甲子園	SPT	6.5652
468	462	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5602
469	464	激突甲子園	SPT	6.5454
470	465	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.5454
471	467	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.5384
472	468	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
473	472	闘神伝URA	ACT	6.5165
474	469	BUG TOO!!	ACT	6.5
475	470	テトリスプラス	PUZ	6.5
476	471	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
477	474	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4558
478	475	ブラックファイアー	SHT	6.4444
479	479	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.432
480	476	闘神伝S	ACT	6.4301
481	477	ゲームの達人2	TAB	6.4285
482	478	ロックマンX3	ACT	6.4134
483	473	踝兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.375
484	480	ぱにっくちゃん〈通常版/初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.375
485	481	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3596
486	482	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3582
487	483	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
488	485	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
489	486	ピンボールグラフィティ	PIN	6.3333
490	489	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.3274
491	487	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.3235
492	488	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3157
493	492	爆れつハンター	ADV	6.3076
494	490	STREET RACER EXTRA	RAC	6.3043
495	491	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3031
496	500	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.2758
497	493	マジカルドロップ	PUZ	6.2619
498	494	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2547
499	495	ドゥーム	A•SHT	6.25
500	新	RONDE～輪舞曲～	S•RPG	6.2423
501	498	実戦麻雀	TAB	6.2307
502	499	逆鱗弾	SHT	6.2173
503	501	TETRIS S	PUZ	6.2051
504	497	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.2048
505	502	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
506	503	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
507	504	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1625
508	507	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1612
509	506	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
510	508	Race Drivin'	RAC	6.1225
511	496	ホーンテッドカジノ	TAB	6.119
512	513	D-XHIRD	ACT	6.109
513	510	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
514	511	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1049
515	512	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1034
516	505	湾岸デッドヒート	RAC	6.0985
517	514	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
518	515	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0714
519	519	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.0714
520	517	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0645
521	509	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.0389
522	516	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0333
523	520	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.9473
524	521	マジックカーペット〈通常版/マルコン同梱版〉	SHT	5.9444
525	522	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411
526	523	スペースインベーダー	SHT	5.9285
527	524	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
528	525	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
529	526	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.9047
530	527	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
531	528	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
532	529	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
533	530	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
534	531	バーチャルカジノ	TAB	5.8518
535	532	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
536	533	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
537	534	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
538	536	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
539	537	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.7826
540	535	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.7562
541	538	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
542	539	「占都物語」その1	ETC	5.75
543	540	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
544	541	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
545	542	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
546	543	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
547	547	出動!ミニスカポリス(通常版/初回限定版)(18歳以上推奨)	ETC	5.6363
548	544	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
549	545	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5552
550	546	ハイオクタン	RAC	5.5294
551	548	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.5
552	549	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4897
553	新	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	ACT	5.4451
554	551	戦略将棋	TAB	5.4375
555	555	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.4307
556	552	クロックワークス	PUZ	5.4166
557	550	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.38
558	553	ゲイルレーサー	RAC	5.3747
559	556	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.36
560	554	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.35
561	557	バーチャルオープンテニス	SPT	5.2906
562	559	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
563	560	麻雀鷹流島	TAB	5.258
564	561	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	5.2558
565	564	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.25
566	562	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.244
567	563	Break Thru!	PUZ	5.2432
568	558	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.2416
569	567	シミュレーション・ズー	SLG	5.2352
570	565	サイベリア	SHT	5.1612
571	566	TAMA	ACT	5.1292

オッズ表サターンB・C寸評

ギャルものとキャラものは旬が命? オッズも乱高下多数

中堅ソフトの受け皿オッズ表B・C。今週は、ギャル絡みのソフトに乱高下多数。「飯島愛」123ランクダウン他、「きゃんバニ・エクストラ」58ランクアップ、「ボカンと一発」252ランク超急上昇、「だいすき」106ランクアップなどなど。ギャルものは要注意?

「グッドアイランドカフェ 飯島愛」は202位に急下降。

266着に急上昇「ボカンと一発」。こちらはまだまだ旬?

【街でいいことが……?】「たいっちょー!たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「ん?」「いきなりですが、サタマガ誌上でプレゼントを出した『街』の体験版。ムチャクチャ応募者が多くて、なんとまた次号で追加プレゼント出すそうですね?」「うむ、運良く当たって、体験版をプレイした人は、サタマガ編集部「街」係まで感想を送ると、中村光一氏をはじめ、制作スタッフからいろいろ解説やコメントをもらえるそうだぞ。もちろん、抽選でプレゼントも用意するぞい」「ははあ……。なんか、サタマガ誌上を使っての巨大なクチコミって感じで、楽しそうですね。でも、ハズレた人はどーすんです?」「むふふふふふ……。じつはな、そのへんも巨大なプロジェクトがあっ!」「へ? なになに? なんスカ? たいちょう」「期待してOK! もうしばし待てえっ!」「ちぇ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
572	568	ダイダロス	SHT	5.0951
573	570	BREAK POINT	SPT	5.0
574	571	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0
575	569	エアーズアドベンチャー	RPG	4.9934
576	572	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.9565
577	573	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.9444
578	575	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
579	574	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.8888
580	576	2TAX GOLD	QIZ	4.8823
581	577	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
582	579	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
583	580	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
584	581	球転界	PIN	4.7941
585	578	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.7857
586	582	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.75
587	583	HORROR TOUR	ADV	4.7368
588	584	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
589	587	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
590	585	新海底軍艦	SLG	4.7272
591	586	3D Lemmings	PUZ	4.7272
592	588	FIFAサッカー'96	SPT	4.6595
593	589	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
594	590	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5454
595	591	キューブバトラー	PUZ	4.4736
596	592	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4242
597	593	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2903
598	594	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.2777
599	595	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.25
600	596	北斗の拳	ADV	4.2262
601	597	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
602	607	ゲン ウォー	SHT	4.1764
603	598	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
604	599	バーチャルバレーボール	SPT	4.0616
605	600	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.9729
606	601	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9565
607	602	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.9333
608	603	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
609	604	エルフを狩るモノたち	ADV	3.8596
610	605	痛快! スロットシューティング	ETC	3.8518
611	606	熱血親子	ACT	3.8444
612	608	必殺!	ACT	3.7837
613	609	南の島にブタがいた	PUZ	3.7
614	611	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6666
615	612	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5937
616	610	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.5263
617	613	スターファイター3000	SHT	3.282
618	614	ジョニー・バズーカ	ACT	3.2631
619	615	学校の怪談	ADV	3.2436
620	616	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.2119
621	617	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.1666
622	618	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
623	619	FIST	ACT	2.8611
624	620	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
625	621	グリッドランナー	ADV	2.7272
626	624	結婚～Marriage～	SLG	2.6334
627	623	PLANET JOKER	SHT	2.6153
628	625	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5882
629	622	ハートビートスクランブル	ADV	2.5833
630	626	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5789
631	627	カオスコントロール リミックス	SHT	2.4583
632	628	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.4062
633	629	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.375
634	630	カオスコントロール	SHT	2.3617
635	633	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.25
636	631	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.2352
637	632	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1833
638	634	Defcon5	SLG+RPG	2.1538
639	635	デス クリムゾン	SHT	2.0873
640	新	STRIKER'96	SPT	2.0833

オッズ表サターンD寸評

よもやの伏兵!? 帝王デス5回目の敗退! 新帝王は……

能天気な前帝王「南のブタ」が最下位レースから脱落し、小競り合いの他は、平穏な日々の続いた最後の失楽園(笑)。そんな平穏を知らぬ魔に、いや知らぬ間に破った蹴球帝王96。タイトルからもわかる通り、'96年8月30日生まれの地道なドリブルが、偉大なる野望を1年と3カ月をかけて達成された……のか? 2週間早生まれの先輩デス様はどう出る? 次号注目!!

いきなり王位剥奪のレッドカード!デス様1歳3カ月。

W杯出場にも似た偉業を達成!「ストライカー'96」。

サタマガ推奨名馬 Vol.25

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 馬並レイ

シルエットミラージュ

●トレジャー
●'97年9月18日発売
●5,800円
●ACT

読者	9.3923
本誌	8.33

今さら三谷幸喜作品にハマる。「ラジヲの時間」見に行こっと。

ソフトDATA

初登場はオッズ9.3513で3位を獲得。その後、オッズをいったん下げたものの、じりじりと上昇に転じ、現在では9.38～9.39と高オッズをキープ中。純粋なアクションでは最高の位置にいる。

厩舎情報 シルエットミラージュひとくちメモ

メガドライブの時代からアクションモノには定評のあるトレジャーが、初めて自社ブランドで発売したシューティングアクション。「シルエット」と「ミラージュ」、2つの種族に分けられてしまった世界を元に戻すために、自らの体に両方の属性を備えるハーフの少女シャイナの冒険が繰り広げられる。左右に向きを変えることで属性が変化するショットや、敵の攻撃を跳ね返すリフレクターといったアクションを駆使して、並みいる敵を打ち倒し、最終目的地"エド"を目指すのだ!

愉快痛快王道アクション!!

"テレビゲーム"ならではの面白さってなんでしょうかねぇ。まず、そしてなにより必要なのが「操作していて面白い」ってコトだと思うんですよ。パッドを操作すると、それに連動して画面でなんらかの動きが起きる。このことが、テレビゲームの根源的な面白さを成してるんじゃないかと。思い出してみてくださいな。初めてゲームに触れた日を。目的はともかく、自分の思うがままに画面上を往来するキャラクターの姿。ああ、どんなに楽しかったことやら……前置き長いですか?(笑)。結局なにが言いたいのかっつったら、その感触を思い出させてくれるのが、この「シルエットミラージュ」ってゲームなんですよ。ハイ。

なにしろこのゲーム、プレイヤーの操作に機敏に反応してくれるところが愉快。それもそのはず、ダッシュ、伏せ、投げ、受け身、先行入力等々、これだけ聞くと、格ゲーかと思うっしょ? シルミラでは、これらの動作がぜーんぶ可能なんですよ。なにしろ、パッドの全方向を使うんスから。だからといってムズいかといえば、そぉんなことナッシング。これらは、極まっちまった"ゲーマー"向けに用意されているもの。初心者の方も安心して楽しめます。でもこれだけじゃ、「ちょっと操作系統の凝ったアクション」止まり。

それにピリッとしたゲーム性を加えて、痛快なゲームに仕上げているのが、2つの属性の存在。「シルエット」属性の敵には「ミラージュ」ショットを。またはその逆というように、自分の左右の向きで自分の属性を変化させ、敵にダメージを与える。ある意味"考えるアクション"とも言うべきゲーム性を実現させたこのアイデア。それだけでも十分賞賛に値するのに、じつにさまざまな形にアレンジを加えられ、懐をググーッと深いものにしているんですよ。例えば、敵ボスに対して、異なる属性の敵を(ムリヤリ)食べさせることで、間接的にダメージを与えてみたりとかね。ああ、もちろん属性という題材を見事に昇華させた、ストーリー展開の妙も、忘れるわけにはいけませんですって。

てなワケで、アクションゲーム本来の面白さを感じさせてくれるシルミラと、それを世に送り出した異能集団トレジャー。サターンで次の作品が見たかったら、今すぐショップで購入しようよ。もちろん新品でな。でないとあっちに行っちゃうカモよ。(ヲイッ!!)

ヒネリのきいたギャグセンスも秀逸。確かに深夜の決闘なんて、近所迷惑だわね(笑)。

check! イケてる女は口が悪い!? そんなシャイナにゾッコンラヴ♥

「何事にもめげない元気の良さ。飾らない物言い。そしてなにより、目的に向かって突っ走る行動力。シャイナさん、僕はそんなあなたが大好きです。惚れました。マジです!!」てなくらいに、シャイナさんてば魅力的な女のコなんですヨ。つーかオレも、かつあげパンチ(開発チーム命名)で「オラ! オラ!」されたいっ!! ってヘンかなぁ。M?

オープニングムービーからして元気に走り回るシャイナさん。そういえばムービーの最中走ってばっかじゃない?

元気いっぱいハリキリ娘のシャイナさん。常に自分に素直なとこがグー。ちょっとばかしキッツイのがまたよし。

最近の読者のコメントは?

属性システムが最高。操作に慣れるまでが大変だけど、使いこなせるようになると楽しくてたまらなくなる。やりがいがあり、かといって難しいだけじゃないアクションの秀作。自分の腕を試せる感覚がいい。(東京都・仁木博和・23歳)下手な3Dアクションよりビジュアルがキレイ。システムも練り込まれている。(福岡県・小泉達也・23歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

属性なんてよくわかんない。難度が高いって聞いたぁ。ナドナドの理由で今イチ手が出せないアナタ!そんなことはありません。複雑に考えられがちな属性を同じか違うかの2つに大別しただけのシンプル仕様。多種多様のプレイヤーアクションもその仕様に華をそえるものなのです。一度シルミラの扉を開けたらもぅアナタ眠れませんがな。

【年末に向かって……】「たいっちょー! 年末ってなんかタイトルが多くて、もう大変すね。各編集者間でも、ページの取り合いで、もうバチバチって感じっスよ、もう」「うむ。というわけで、来週号は、最新タイトル●○●と●●●●●●－●●の発表他、怒濤のページ展開! よって、ちょっぴり特別価格で勝負ぢゃあ!」「おお……」「特集も、お役に立ちます、攻略本。こちらも頑張ってるぜよ」「年末まであと、5冊! 近々例の移植タイトルの画面も見れそうで、楽しみ楽しみ♪」「次号は表紙もギャルルルルルルルゥ……。必見よ」「GOGOっすね」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

年末はCMを見ているだけで気になるソフトが続々出てくるよね。そんなソフトはここで先行チェック！

？着 ファルコムクラシックス

日本ビクター／日本ファルコム／'97・11・6
5,800円（初回生産限定スペシャルディスク付（6,800円））／RPG

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.66

今でも色あせない名作群がほぼ完全な移植で帰ってきた、という感じ。リアルタイムで体験してきた人にとっては、まさに感謝感激。特に「イース」は、ゲームミュージックの存在意義を変えてみせたサウンドも完璧で、PCエンジン版を超えるデキになっていると思う。当時の体験者はもちろん、最近のユーザーにもプレイしてほしい。（長野県・平出亘・23歳）

？着 麻雀学園祭

メイクソフトウェア／'97・11・6
6,800円（18歳以上推奨／初回限定版（8,800円））／TAB

予想オッズ	？
本誌の平均点	5.0

一度負けるとゲームオーバーになってしまうというストーリーモードが少々シビア。イカサマ臭いところもあるしね。牌が大きく見やすいことと、オプションの内容が充実している点は評価できる。（広島県・阿武信昭・23歳）麻雀ゲームだから、アドベンチャー部分に多くを求めることはないが、これはあんまりすぎる。あらゆる意味で中途半端。（東京都・中西亮一・23歳）

？着 蒼空の翼 —GOTHA WORLD—

マイクロネット／'97・11・6
6,800円（2枚組）／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	5.66

シミュレーションゲームとしての基本的な部分はしっかりしているので、キャラクターや世界観が、好みに合えばイケるかも。アニメ番組臭さがないわけではないが、キャラクターの性格も、ストーリー展開も、アニメ番組風で魅力的ではある。ただ、システムが複雑で操作性にわかりづらいところがあるのが、残念なところ。（東京都・五十嵐洋一・23歳）

？着 i miss you.

コンパイル／'97・10・30
1,980円／ETC

予想オッズ	？
本誌の平均点	—

ディスクステーションの別冊ということで、パソコン版DSのノリを期待して買うと、あまりの内容のギャップに驚くことウケアイ。ただ、CDに収録されているものがミュージックビデオとミニゲーム２本だけでは、あまりにもボリューム不足。やはり正真正銘のサターン版DSの発売を望みたい。（大阪府・児玉誠・25歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●アンパンマンを見るたびに、ザックの4P、5Pカラーを思い出す。あぁ、バイキンマン。（静岡県・望月義弘・19歳）
●「THE 野球拳」は、下着まででもいいからパート２を出してほしいです！（神奈川県・相良亮介・25歳）
●ゲーセンの「ぷよSUN」大会３位の私が、「VF3」では小中学生にボコボコにされる。（群馬県・鶴岡哲也・23歳）

セガサターンソフト総評

年末年始は話題作が集結！

先週の「全日本プロレス」に続き、「カルドセプト」が意表をついて２位に躍進してきた今週の首位争い。来週以降、年末まで話題作ラッシュが続くだけに、4週連続首位にいる「デッド オア アライブ」も、そろそろピンチかな。最下位帝王争いもデス様奮闘？

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7992
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3076
3	3	セガサターンキーボード（セガ／7,800円）	9.2926
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2052
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1309
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.937
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8225
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／2,480円）	8.7394
9	9	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.7115
10	10	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.6909
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6478
12	12	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5426
13	13	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.5012
14	14	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4862
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.4318
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1379
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0566
18	18	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.7872
19	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.78
20	20	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7115
21	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.6937
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6389
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4173
24	24	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1856
25	25	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.0958
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8734
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4897
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3693
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.4556
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.425

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第１の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人３名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト１本をあげちゃうぞ。今週も予想ソフトは、メガテンシリーズ最新作の「デビルサマナー ソウルハッカーズ」でいくぞ。この話題作は、はたして何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

引き続き「デビルサマナー ソウルハッカーズ」は何着だ？

【隊長さんの予想】むー。こりゃやっぱ今週も１着でGOよ。
【謎の予想屋の予想】俺はやや修正。２位ってところで。

11／21号 当選者
11/21号着順予想「RONDE～輪舞曲～」は、両予想屋大惨敗の初登場500着で決着。全応募者中、なんと正解者は5名いましたよ。抽選で当選者３名は鳥取県・飛田一郎くん、兵庫県・岩田英二くん、神奈川県・山口一也くんに決定！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート２の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点４位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを１本（ピタリ賞なら２本！）あげるぞ。今週もサクラファンのためのファンディスク「サクラ大戦蒸気ラジヲショウ」の予想をしてもらおう。このゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「サクラ大戦蒸気ラジヲショウ」は何点だ？

【隊長さんの予想】これは、むー……。8.8549でどう？
【謎の予想屋の予想】俺はまだまだ上。9.1852ってとこ。

11／21号 当選者
11/21号着順予想「カルドセプト」は、これまた両予想屋の惨敗の9.6153で決着。購入者はそのデキに共感したためか、意外に近似予想者が続出。最近似値は栃木県・佐藤耀子さんが9.6151を予想。お見事、ソフト１本送るぞ！

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

103
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・バーチャコップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「デビルサマナー ソウルハッカーズ」着順予想：3着
「サクラ大戦蒸気ラジヲショウ」オッズ予想：9.3142
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で５名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド２個、C：ジョイスティック２本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト１本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大５本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は11月27日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの３つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で５名にプレゼントしちゃうぞ。

11／21号 当選者
11/21号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は千葉県・林昌明くん、石川県・吉田彰くん、新潟県・西川伸吾くん、兵庫県・渡部茂美さん、北海道・石橋隼人くんの５名だ。おめでとう待っててね！

【当選者発表……】「というわけで、隊長。このあいだまで、ランクインしてなかった「ロスト・ワールド・ジュラシック・パーク」着順予想の当選者一気にいくデスかっ？」「おうよっ、予想外に低かったの。5.4451か……。で、結果は？」「まずは、１回目11/7号ですが、こちらは埼玉県・増田政幸くんが5.4454の最近似値をマークしてます」「うむ」「２回目、11/14号は、福岡県・尾崎景子さんが5.4452と超近似値をマーク。この人はソフトも買って、怒りモードらしいッスよ」「うむ、ピタリ賞は逃したが、ソフト１本当たって良かったの」「というわけで、次号サタマガも全力で、これから作るッスヨオ」「…………お、おうっ」

読者レース応募券 12/5号

冒険者なら魔法も、ね!!

グランディア

GRANDIA

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 100%

●ゲーム アーツ/ESP●RPG●12月18日発売 ●7,800円●CD-ROM2枚組

発売日を間近に控え、ますますゲームの仕上がりに期待が膨らむ今日この頃。今号では魔法の使い方、そのバリエーションや、キャラの繰り出す技を紹介する。じっくり読んで冒険の予備知識を学べ!!

使ってきたえる神秘の力!! レベルアップする魔法の数々

様々なバリエーションを持ち、戦闘においても重要な役割をになう「グランディア」の魔法の数々。ここでは、その覚え方から高度な使い方まで、冒険を始める前に知っておきたいお約束の数々をひととおり紹介してみよう。

まず魔法には火、水などの単独属性のもの、稲妻、吹雪などの合成属性のものがあることを理解しておいてほしい。そして、その属性ごとにレベル1魔法からレベル3魔法まで、強さの違った様々な魔法が存在している。今回の記事では、序盤に入手できる比較的威力の小さい魔法から、中盤、終盤と大活躍する超強力な魔法まで、属性ごとに3つずつを紹介しよう。それぞれの効果を良く理解して上手に使い分ければ、戦闘時に絶大な効果を発揮するぞ。

レベルが上がれば強力な魔法もガンガン使えるようになる。

マナエッグ1つにつき属性1つを取得

キャラに魔法を覚えさせるために必要不可欠アイテム、それがマナエッグ。これは、ダンジョンなどの見つけづらい場所に隠されている場合が多い。入手したら街お店などにある引換所に行ってみよう。1つのマナエッグにつき1つの属性を購入できるようになっているぞ。どのキャラにどの属性を覚えさせるかはプレイヤーしだい。

ニューパームのお店で最初のマナエッグが使えるハズ。心して選べ。

マナエッグ発見!

対応する2つの属性のレベルが上がれば合成属性魔法も覚えていく。

高度な魔法を使うには

買って、使って、レベルアップ、これが魔法の原則だ。例えば、火の属性を購入すると、火のレベル1魔法・ヴァーンが使えるようになる。このヴァーンを使い込むと火の属性レベルが上がっていき、やがて火のレベル2魔法であるヴァーンフレイムを覚えるというわけ。高度な魔法は使い込んで覚えていくのだ。

属性レベルは、その属性の魔法を使っていけば上がっていく。写真のように戦闘中にどんどん閃くぞ。

単独属性魔法

前ページで紹介したとおり、マナエッグを拾って属性を購入すればスグにでも使えるのが単独属性魔法だ。効力によって土・水・炎・風の4属性に大別されるぞ。

水の魔法 ・回復系

水の特性を使って味方の体力を回復したり敵を眠らせたりと、さまざまな効果をもたらす水の魔法。

戦闘でピンチにおちいったときはもちろん、フィールド中を移動しているときにも回復魔法は使うことができるので、もっとも使う機会が多い魔法の系統でもある。

またこの系統の魔法はレベルアップするごとにHPの最大値も上昇させるため、HPが少ない仲間の体力増強をはかることもできる。

●ケロマ

味方1人のHPを回復させる。消費MPが少ないのも、この魔法の魅力だ。

●ミケロマ

ミケロの上位魔法、仲間全員にミケロと同等のHP回復効果を与えることができる。

●ムーニャ

シャボン玉を発生させ、敵を眠りに誘う。眠っているスキに大ダメージを与えろ！

土の魔法 ・防御・敵の能力ダウン系

大地震を起こして敵にダメージを与えたり、敵をその場に足止めしたりと、大地や鉱物の特性を利用した魔法が土の魔法だ。

敵にダメージを与えるためだけではなく、仲間の防御力を上げる魔法なども習得できるので、強い敵との戦闘時など、長期戦が予想されるときは使えるようにしておきたい系統の魔法である。

この魔法レベルが上がると腕力のパラメータも上昇するぞ。

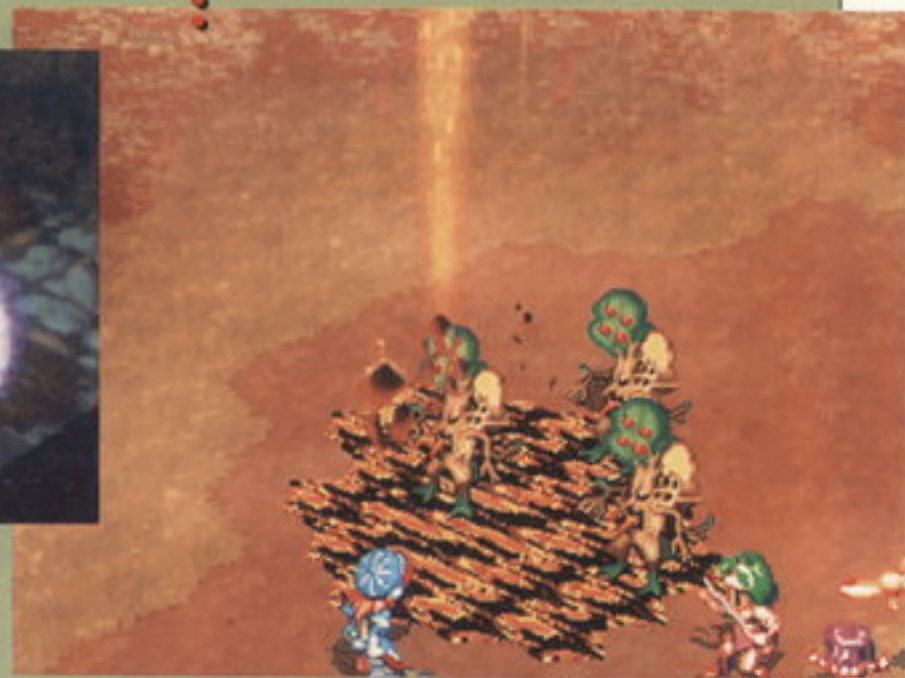
●マグネイド

敵を地面に縛り付け、動けなくする魔法。縛り付けることに成功したなら、もはや攻撃される心配はない。落ちついて倒せ。

●グラキン

大地のエネルギーを呼んで敵を攻撃する。狙った敵を中心に、一定範囲内はまとめて攻撃できるぞ。

●デフロス

大地より呼び寄せた地の力を敵にぶつけて防御力を低下させる。中ボス戦で有効か？

炎の魔法 ・回復系

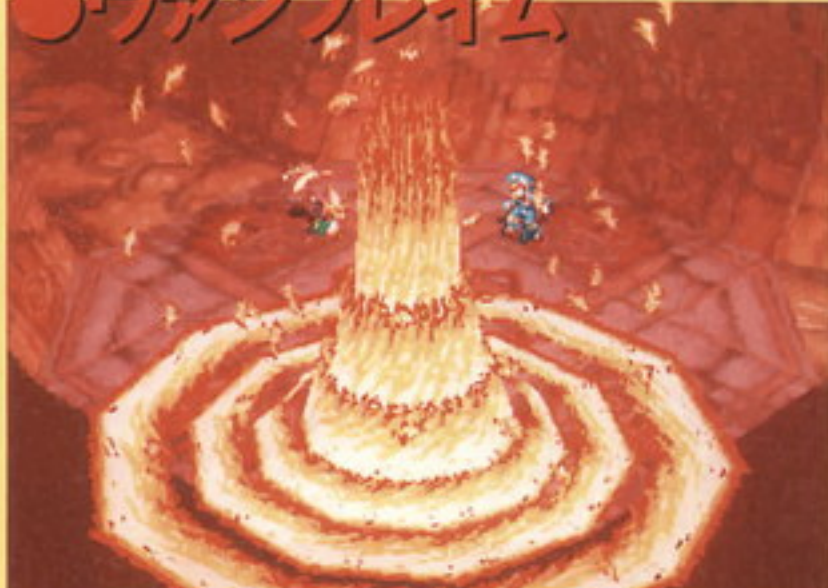
熱や炎の特性を利用した魔法とくれば、その効果はおおよその見当がつくだろう。そう、RPGではもはやおなじみとも言える攻撃魔法である。

攻撃魔法は、攻撃力の低い仲間の補助攻撃として活用できるのはもちろん、通常攻撃が通用しにくい敵と遭遇したときなどには必須となる。パーティのうち、1人くらいは強力な攻撃魔法を使えるようにしておこう。

また、炎の魔法がレベルアップしたときはそのキャラの素早さが上昇する。素早さの数値が低く、戦闘時になかなか出番が回ってこない仲間には炎の魔法を習得させ、素早さを上げてやると味方の攻撃回数自体が増えるのだ。

●ヴァーン

炎のリングを炎上させて敵を攻撃。攻撃範囲は狭いが、一応範囲魔法なので、相手が固まっているときに。

●ヴァンフレイム

地面から火柱を吹き上げ、広範囲の敵を攻撃。攻撃範囲が広く、炎の魔法レベルを上げるのにも有効。

●ヴァンストライク

自分の周囲に4つの火球を発生させ、敵めがけて集中させる。攻撃対象を1体にしぼっているためかなりの威力だ。

風の魔法 ……………………………・移動系

大気や風力の特性を利用して奇跡を起こす魔法、それが風の魔法だ。竜巻やカマイタチなどで広範囲を攻撃するものをはじめ、風の力で移動力を上げるものなど、土の魔法と同様にその効果は多岐にわたる。

また、この系統の魔法はレベルアップするごとに、HPの最大値を上昇させるため、HPが少ない仲間の体力増強をはかることもできる。

●ヒュースラッシュ

画面中央に巨大な竜巻を発生させ、そのパワーを四方に放出することで敵を倒す魔法。はたしてその威力のほどは!?

●ヒューイ

鋭いカマイタチで敵を切り裂く。レベル1の攻撃魔法としては、この攻撃範囲は貴重だ。

●ランナ

追い風を起こし、味方1人の移動力を上昇させる。足の遅い仲間に使っておけば、だいぶ戦いやすくなる。

合成属性魔法

2種類の魔法属性が一定値に達すると合成属性魔法が使用できる。組み合わせは4通りのみで風と土、炎と水といった正反対の属性同士の組み合わせはない。

森林(=土+水) …………・異常回復系

森林魔法は、土の属性と水の属性を持つ合成属性魔法だ。この魔法は味方キャラのステイタス異常の回復を主としている。大地の力と水の流れを掛け合わせ森林の持つ浄化作用を引き出そう、というものだ。ただ異常回復以外にも敵を混乱させたり、あるいは味方キャラの素早さをアップさせたりといった攻撃補助系の魔法などがみられるのも特徴だ。また森林を司っているだけに、魔法を使用すると緑の光が放たれるのも特徴と言えば特徴だろう。

●ストラム

敵の力を吸い取り攻撃力を下げる魔法。敵1体にのみ有効だ。敵を取り巻く光がパワーダウンさせるのか?

●ポズ

猛毒のジェルで敵をおおいダメージを与える攻撃魔法。範囲魔法なので敵が複数ならなお使い出がある。

●キュール

深緑の力で体内の毒を解毒する魔法。左のポズが毒を与える魔法なら、こちらはその逆。味方1人に有効だ。

合成属性魔法はこうして覚えろ!!

合成属性魔法は2種類の魔法属性によって成り立つ魔法だ。それだけに最低でも相対しない2種の魔法属性をバランス良く育てなければ、いつまで経っても習得できない。そして2種の魔法属性のスキルレベルが一定値に達すると合成属性魔法を習得するのだ。また合成属性にはスキルレベルはない。例えば吹雪の魔法を1つ覚えているからといって、その魔法を使いまくっても次の吹雪魔法を覚えることはないということだ(ただし、水か風の属性がレベルアップすることはある)。それぞれのスキルレベルをよく見て育てよう。

水の属性と風の属性を持たせたものの、水の魔法の頻度が高かったため風のレベルはいま一歩。そこで……。

風の魔法"ヒューイ"をひたすら使用。その結果吹雪の魔法"シャキア"を習得。もちろん風のレベルもアップした。

爆裂(=炎+土)……………………・範囲攻撃系

爆裂魔法は、炎の属性と土の属性を持つ合成属性魔法だ。炎の持つ攻撃力と大地の雄大さを兼ね備えた攻撃魔法というわけだ。この合成属性魔法は範囲攻撃を主としているものの、中には味方にかけて攻撃力アップといった攻撃補助的な魔法もある。攻撃系の魔法なだけに全体的に派手で見栄えのするものが多いのも嬉しい。特に"メテオストライク"あたりは、隕石が降ってくるだけにグラフィックも相当派手だ。でも敵1体のみ有効の攻撃魔法なんだけどね。

●ズンガ

指定した敵を中心に広範囲に爆発を起こしてダメージを与える魔法。うまく中心を狙いたい。

●ワオ

味方1人を熱い魂で攻撃力をアップさせる魔法。"オレはもえもえだぜ!"ってヤツですね。

●メテオストライク

宇宙から隕石を呼び寄せ敵に落としてダメージ。超派手なグラフィックだ。でも敵1体にのみ有効。

吹雪(=風+水)………・凍結攻撃系

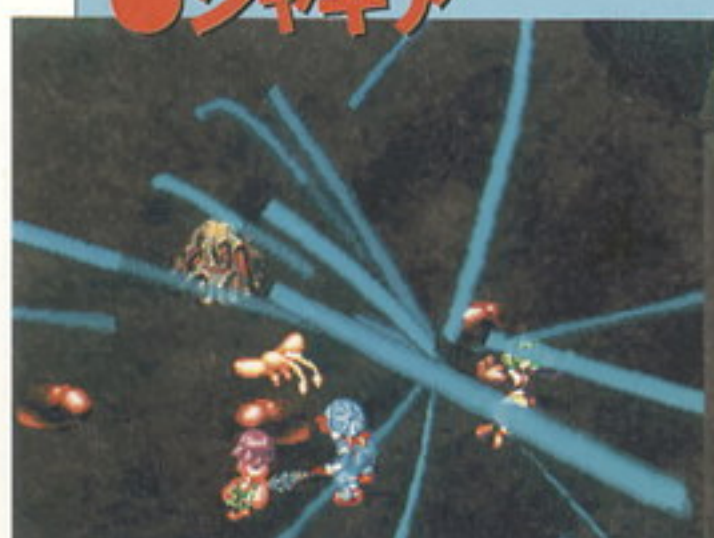
吹雪の魔法は、風の属性と水の属性を併せ持つ合成属性魔法だ。この魔法は敵に対する凍結攻撃がメイン。冷たい風で水を凍らせ、できたつららでダメージを与えるというものだ。ただこの凍結攻撃以外にも、寒さで移動力や素早さをダウンさせるといった、敵の能力を封じるかたちでの攻撃補助魔法もいくつか用意されている。また吹雪の属性だけに、氷や雪といったものが出現する頻度が高い。そのためか、自然とグラフィックパターンも青や白系が多くなることもこの属性の特徴だろうか。

●コルデ

心も凍る寒さで敵の素早さをダウンさせる。敵1体に有効。少しでも時間を稼ぎたい時に使いたい魔法だ。

●ピキン

身も凍る寒さで敵の移動力をダウンさせる。敵との間合いを取りたい時などには使える魔法だろう。敵全体に有効だ。

●シャキア

敵1体に氷柱を突き刺しダメージを与える魔法。青い帯がまとわりついたかと思うと巨大な氷柱が出現!

稲妻(=風+炎)………・電撃系

稲妻の魔法は、風の属性と炎の属性を持つ合成属性魔法だ。この魔法は稲妻による敵への攻撃を主としている。炎の攻撃力を雷に変え、さらに風の移動力を用いて敵のもとに叩き落とす、といったところだろうか。比較的広範囲に使用できる魔法が多いのも、この属性魔法の特徴といえる。また電撃系という性質上、攻撃補助的な役割の魔法があまり見られないのも特徴といえるだろう。ほとんどの魔法に"ライ(雷)"がつき、雷のグラフィックで表されるのもわかりやすい。

●テンライ

天からの聖なる稲妻で攻撃する魔法。敵1体に有効。業火に焼かれるといった感じか。

●ライガ

電球を放電させ、稲妻を敵に落としてダメージを与える魔法。範囲魔法なのが嬉しい。

●リュウライ

稲妻が竜のようにうねり敵全体に大ダメージを与える魔法。バックとのコントラストがなかなか。

魔法とは違うそれぞれの特技を活用しよう!!

「グランディア」に登場する個性的なキャラクターたち。彼らは、ジャスティンならば我流剣術、スーならばプーイとの連携プレイというように、それぞれが得意とする分野の技術を身につけており、それを戦闘に生かすことができる。

“技”コマンドは戦闘時に魔法と同じ感覚で使うことができるが、もともとキャラクターが持っている技能なのでMPは消費しない。MPとは別に設定された、SPと呼ばれる技ポイントを消費して使うのだ。このとき消費したSPは通常攻撃を繰り出したり、敵からダメージを受けたりすることで回復していく。要所では効果的に使って戦闘を有利に進めよう。

ジャスティン

子供の頃からおもちゃの剣を振り回していたジャスティンの技は、一般的な型にとらわれない我流の剣術。

もともと型にとらわれていないためか(?)オノやメイスなど、若干形状の違う武器でも使うことのできる技も持っているぞ。

Vスラッシュ

敵1体に大ダメージを与える必殺剣。ボス戦などで重宝するだろう。

Wブレイク

Vスラッシュよりさらに強力な必殺剣。敵の行動を阻止することもある。

ショックウェーブ

剣から衝撃波を飛ばし、それが着弾した後、周囲にも衝撃が広がる。

フィーナ

冒険少女フィーナの持つ技は、普段から彼女が愛用しているナイフ系、ムチ系の技に二分されている。

このように複数の技系統を持っている場合には両方のスキルをバランス良く強化していった方が、より多くの局面に対応できるぞ。

ナイフ投げ

高くジャンプし、ナイフを3本投げつけて攻撃。遠距離攻撃だ。

乱れ投げ

やはり高くジャンプし、敵すべてに対してナイフを投げまくる。

しびれムチ

敵を麻痺させるムチの技。これを決めれば、敵はしばらく行動不能に。

スー

頭にナゾの生物プーイを乗せたスーは、弓やメイスを使った技以外にも、頭のプーイを使った技を覚えるぞ。プーイを敵に投げつけてキックを見舞うものや、プーイとスーが仲間にエールを贈るものなど、楽しいものぞろいなのだ。

プーイファイヤー

いつもスーの頭に乗っているプーイが火を噴いて攻撃。一体何者だ!?

うちまくり

←スーがメイスで地面をドッシ〜ン！広がる衝撃波が周囲の敵をなぎ倒す。

まんまるワッカ

→スーの持つ弓矢系の技。画面上の敵すべてに矢を放つ。SP消費が激しいのが難か。

技の覚え方

各キャラクターの個性が爆発、見てるだけでも楽しい技の数々だが、これらを覚えるには一体どうすればよいのだろうか?…………答えは簡単、とにかく練習すればいいのだ。

ひたすら剣を使っての攻撃をしまくり、剣のスキルが上がれば剣の技が、弓のスキルを上げ続ければ弓の技が修得できるといった寸法だ。

どの武器のレベルを上げれば、次の技が手に入るのか？ チェックしながら鍛えよう。

今週の冒険のキーワード●「エンジェール文明」

パームの街の北に位置するサルト遺跡。そこで幻影の美少女リエーテに出会ったことがジャスティン達の冒険の始まりだった。このサルト遺跡は、ジャスティン達の時代のはるか昔に栄えた古代エンジュール文明の遺物と言われている。新大陸に到着してからも、ジャスティン達はこの古代文明の名残の場所をたびたび冒険することになる。また冒険先のとある村では、精霊石を使って人々を幸せに導いたといわれる、エンジュール神話の「光翼人」にまつわる言い伝えを聞くことができる。ジャスティン達の冒険は、常にエンジュール文明の不思議な力に導かれているようだ……。

あなたが多くの答えを求めるならば、はるか東の地アレントを目指しなさい。

リエーテ

あなたの持つ　その石こそが
はるかな　昔から伝わる
人と精霊とのけいやくの証しなのです・・・・

オレも　そうだったんだよな・・・・
エンジュール文明の　都市じゃないかなあ
けど　すげえ場所なのは　まちがいないぜ

↑新大陸にある「世界の果て」、本当にジャスティンの言うとおり都市だろうか？

絶対　本物の　光翼人の像だと
思うんだけどなぁ・・・・　父さんが
ニセモノなんか　手に入れるもんか

←「光翼人」とは、「美しく輝く光の翼をもつ巫女」のことを指すという。

→旅先では、エンジュール文明にまつわる様々な逸話を知ることができるが……。

あるとき　ワシらの　ご先祖は
自分も　光翼人さまに　なろうとして
光翼人の翼を　盗んだのですじゃ

FIRST IMPRESSION from Writers ・・・・・・・・ついに製品版をプレイ!

使命感のない冒険。だからひたすら明るい

出口かおり

(注:顔写真と本文は、全く関係ありません)

軽めのテイストがグッド。システムに凝ったり、凄いCGを入れたりすると「超大作〜!」ってな感じで重々しくなりがちだけど、ジャスティンとスーの会話が巧妙なため、ひたすら明るく進んでいくのがいい。ただその分テキストはすんごい量!

アーツゲーって感じですよ。あと戦闘は慣れたら絶対マニュアル。戦い方によってキャラの成長も変わるし、何より楽しい戦闘システムだしね。欲を言えば、街で会話した人には印がほしいなとか、やっぱり視点切り替えが上下もできると良かったなとか、ダンジョンレーダーはどこでも使えればいいのにな、とか。この先プレイを続けると変わるかもしれないけど、現段階の感想ですね。

ここが見どころ

荒れた海に漂う幽霊船。動きも雰囲気もグー。他のCGも同レベルだといいな。

ストーリーと戦闘、ひとつの結論

漁ん

(注:顔写真と本文は、全く関係ありません)

「ルナ」をこよなく愛するオレの琴線にまず触れたのは、相変わらず洗練されていて、感情移入させてくれる脚本。特にジャスティンが旅立ちの決意をする、そこからの流れは圧巻。優しい母さんととる最後の夕食、尊敬する父さんの写真との別れを経て、少年は旅立つ……。このシーンだけは絶対に涙なくしては見られない。

あと、戦闘システムも秀逸。「ルナ」の戦闘をベースとして時間の概念を加えた戦闘システムは、作業的にならずストレスも溜まらない絶妙なバランス。「RPGはストーリーと戦闘」を持論とするオレにとってはひとつの完成型とも言える作品でした。ありがとうゲーム アーツ。

ここが見どころ

ああ　おかしい・・・・
あんまり　笑わせるから
涙が　出てきちゃったじゃないの・・・・

最後の夕食で、母さんがふと見せる涙。こんなシーンが描かれるRPGは他にはないぞ。

パーティーを育てることの楽しさを実感

シン

(注:顔写真と本文は、全く関係ありません)

プレイする人によって、キャラの成長が全然違うことに、まずびっくり。武器、技、魔法はそれぞれ戦闘で使うことによりレベルアップしていくから、何を装備して、どんな戦いをしたかでキャラの育ち方は、まったく変わる。魔法もどれを覚えさせるかはプレイヤーしだいだし、いわゆる1本道シナリオでもパーティーの個性は十人十色。自分のパーティーに自然と愛着がわいてくる。誰にどの魔法属性をつけるかすっごく悩んだり、属性を買ってから後悔してみたり。魔法の選択にも気合い入りまくりで……。とにかく、プレイしていくうちに楽しさが増してきます。もう、シビレますね。

ここが見どころ

カラフルで仕掛けがいっぱいの遺跡探索もこのゲームの真骨頂。視点グルグルで軽快。

旅の仲間を得たエッジは危険な砂漠越えに挑む!!

ストーリー紹介第3弾!!

●これまでのストーリー●

浮遊する攻性生物の群れを退けたエッジは、無事に渓谷地帯を抜けた。その際、偶然にガッシュという男を助けることになる。あらゆる知識に精通しているというガッシュは、情報と引き換えに、カイナスの村へ送り届けてほしいと持ちかける。一人旅に不安を覚えていたエッジは、とりあえず彼の申し出を受ける……。

今回も引続き、ストーリーを紹介していこう。渓谷地帯を抜けたエッジは、得体の知れぬ小男ガッシュを助けることになった。彼の助力を得たエッジは、新たな冒険へと旅立つ。次々と明らかになる謎や、新情報なども要注目だ。攻性生物の名前も一新されているぞ。

AZEL™
アゼル　ーパンツァードラグーンRPGー
PANZER DRAGOON RPG

●セガ●'98年1月29日発売予定●6,800円●CD-ROM4枚組●RPG●マルコン対応

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 60%

●旅の助言者ガッシュ●

カイナスの村～砂漠ワーム地帯

今回は、ガッシュと最初に訪れることになるカイナスの村から、砂漠のワーム地帯までを紹介しよう。ガッシュはカイナスの村で仲間と落ち合うことになっていた。が、村は攻性生物によって破壊されていた。所用の目的を果たせなくなったガッシュは、もうしばらく同行させてほしいと申し出る。

人の気配がまったくない村。攻性生物の恐ろしさを思い知らされる光景だ。

巨大な生物ワームが巣喰う砂漠地帯。他の攻性生物も多数出現する。

破壊された村カイナス

●カイナスの村●

▶序盤の拠点となるキャンプ地◀

ガッシュと焚火を囲んで会話するムービーが終ると、カイナスの村はキャンプ地となる。ここでは体力などの回復とともに、ゲームのセーブを行うことができる。レベルが低くて戦闘が苦しいと思うときは、砂漠とここを往復して、レベルアップに励むことになるだろう。ドラゴンとコミュニケーションすることもできる。

キャンプでは風景が違うだけだが、街などの場合、朝夜で違うイベントが起きることも。

ガッシュからいろいろな情報を聞くこともできる。豊富な知識は旅に役立つものも多い。

◎旅で困ったらガッシュに聞け◎

ガッシュは情報の宝庫だ！

ガッシュからは、じつに豊富な情報を聞き出すことができる。その範囲は、砂漠や攻性生物などの旅に関することから、帝国やクレイメン卿などの世界観に関するものまで、多岐にわたっている。「AZEL」で初めてパンツァーワールドに触れる初心者には、特にありがたい存在なのだ。

砂漠の抜け方や攻性生物の特徴など、旅に欠かせない情報を詳しく聞こう。

ここに注目！「絶対の客人」とは何だ？

エッジとガッシュの会話の中で、ガッシュの旅の目的が少しだけ語られる。その中に出てきた、ガッシュが探しているという「絶対の客人」とは何なのだろうか？　これ以上は言えないとガッシュは説明を拒むが、非常に気になるキーワードだ。ひょっとするとアゼルのことかもしれない??

CHECK 帝国の策略か ドラゴン 神の伝説

●旧世紀が神の時代？●

ガッシュたちシーカーの間でドラゴンは「神」とされ、旧世紀を「神の時代」と言う者もいる。これは黎明期に、皇族と旧世紀を結び付けた帝国のプロパガンダが伝説化したと考えられる。帝国がその神に振り回されるとは、なんとも皮肉なことだ。

ガッシュですら、ドラゴンに驚きを隠せない。

自分より巨大な敵も粉砕する「神」のごとき強さ。

ドラゴンは2対で現れる

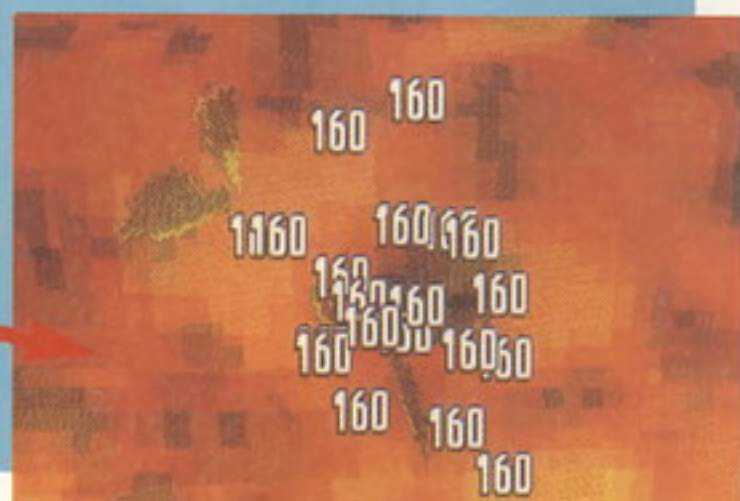
2頭のドラゴンの争いに、これまで帝国は巻き込まれてきた。

ひょっとすると戦闘に影響するかも!?

ここに注目！バーサーク中心で戦おう！

群れで出現する敵は、バーサークで一気に全滅させた方が経験値を多く稼げるようだ。例えばトゥブなどは、群れのボスだけ倒して勝利するより、何倍もの経験値が手にはいる。短時間でダメージを受けない勝利を目指そう。

バーサーク攻撃を覚えたら……。

有効な敵にはどんどん使う。BPが減ったらキャンプで回復すればいい。

●ガリル砂漠～砂漠ワーム地帯●

ガッシュの指示通り戦え

ここからしばらくは、ガッシュと２人乗りで旅することになる。砂漠で出現する敵とは初めて戦うことになるが、ガッシュが的確な指示をくれるので、その通り戦うのが基本。ボス戦に関しても同様だ。戦い以外にも、遺跡や抜け穴などについて詳しく解説してくれる。

エッジ、赤いやつが群れのボスだ

旧世紀の沈没船

旧世紀の沈没船か…

◎ロックオンできるけど…◎

砂漠に朽ちている沈没船は、ロックオンできるが、壊すことができない。まだドラゴンのレーザーレベルが低いためだ。

もっとレベルが上がってから再び訪れると？

砂漠 ワーム地帯

マップ図画が変わった

前回紹介したマップ画面が、さらに見やすく変更された。ドラゴンの進行方向が矢印で大きく示され、進んだ地点まで青く表示されるようになった。

砂漠に巣喰う攻性生物ワーム

エリア名が示すとおり、ここはワームと呼ばれる巨大な生物の生息地となっているようだ。ガッシュの説明では、危害を加えなければおとなしいというこのワームの巣穴。じつは砂漠を抜けるための通り道に利用できるのだ。その他にも、巣穴の中にアイテムボックスが隠れていたりする。

シリーズ1作目 パンツァードラグーンでは…

シリーズ第１作では、砂漠の強敵として登場。同種類かどうかはわからないが、油断ならない生物と言える。ガッシュの忠告通り手を出さない方が懸命だろう。

ドラゴンと比べても、その巨大さがわかろうというものだ。赤い種類の巣は抜け道になっている。アイテムボックスも隠れているぞ。

▶砂漠でもロックオンを忘れない◀

渓谷地帯と同様に、砂漠にもアイテムボックスや遺跡など、ロックオン可能な物がたくさん存在している。砂漠越えのためのギミックも、地道なロックオンによって解いていくことになる。

「怪しい物にはロックオン」これは「AZEL」の合言葉だ。

フィールドマップ×1

AZEL・トラベリングガイド

冒険をする上でのちょっとしたコツを紹介しよう。実際のプレイ時に役立ててほしい。

◎レーダー色とエンカウント◎

赤くなったら要注意

画面右上のレーダーは、エリア内にある物体を表示する以外に、色でエンカウントの確立を示している。青→黄→赤の順にエネミーと遭遇する危険度が増していくのだ。赤の点滅になったら超キケンのサインだ。

黄色になったらエネミーとの遭遇率はかなり高い。

青いエリアは、ほとんどエネミーと遭遇しない。

初めて訪れる場所では、ボスと遭遇することもある。

◎旅をスムーズに行おう◎

横穴を使ったショートカット法

渓谷地帯における、エネミーとの遭遇を避けながら旅する方法を紹介しよう。

まずは、できるだけ遠くから横穴の入口にロックオンする。侵入する際はエネミーと遭遇しないので、大きく距離を稼げる。穴の中のレーダーは青。戦いを避けたいときはこの方法で進むといい。

AZEL PANZER DRAGOON RPG プレビューPart.2

渓谷地帯と違い、横に広がりを持つ地形で、うっかりするとアイテムボックスや遺跡を見落としてしまう。登場するエネミーもそれなりに強いが、苦戦するという程ではない。戦う際は、一気にバーサーク攻撃で片をつけ、すぐにキャンプに戻って回復。この方が経験値も多くもらえてお得だ。ボス戦までにそこそこ強くなっていないと、ちょっと苦しいかも。

隅ずみまで見てまわればOK。別段難しいギミックはない。

●砂漠に潜む攻性生物の群れ●

ガッシュと共に砂漠に挑む

ストーリーダイジェスト

カイナスの村が攻性生物によって破壊されていたため、ガッシュは砂漠を越えるところまで乗せていってほしいと申し出てきた。また、ガッシュの仲間が残した手がかりで、クレイメン卿の行方も判明。エッジはもうしばらくガッシュと行動を共にすることになる。砂漠ではガッシュの知識にも助けられ、襲いかかる攻性生物を退けることに成功。2人は次なる砂漠へと旅立つ。

砂漠の凶獣ズースー

ワーム生息地帯の奥に潜む、紫の煙を噴出する不思議な穴。「これは……ズースー？」ガッシュが驚いたようにつぶやいた。

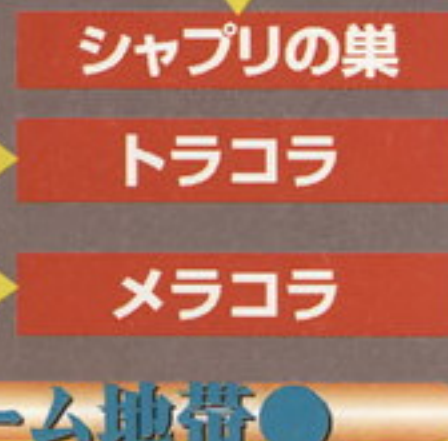
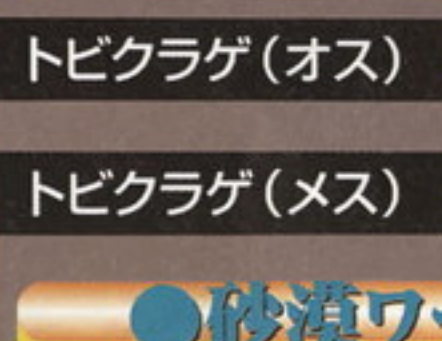
このズースーと呼ばれる攻性生物は、ワーム地帯のボスとして登場する。偏平な体には、灼熱の気体を吹き上げる穴がいくつもあり、安全地帯がない強敵だ。太古の海に生息していた三葉虫を思わせる、不気味な生物と言えよう。

レベルを上げるまでロックオンするのは避けたほうがいい。

弱点を集中攻撃すれば、比較的簡単に倒すことができる。

攻性生物の名前が一新された!!

これまでの記事で紹介してきた、数々の攻性生物。これらの名称がすべて一新された。混乱を避けるためにも、ここで一気に紹介しておこう。今までの和風な感じから、一転してパンツァーっぽくなったね。

●渓谷地帯1・2●

旧名称	新名称
ベニタテハ	クルル
ヘビムシ	シャプリ
ヘビムシの巣	シャプリの巣
トビクラゲ（オス）	トラコラ
トビクラゲ（メス）	メラコラ
ガケオコリ	ベモス

●砂漠ワーム地帯●

旧名称	新名称
ウンカ	トゥプ
スナバシリ	アシュティ

●NEXT STAGE●

碧のオアシス

ワームの巣穴を抜けて行くと、別の砂漠にたどり着くことができる。ここには、ワーム地帯とはまた別の攻性生物が登場する。名前が示すとおり、中央部には緑豊かなオアシスがあり、テントなども見受けられる。ズースー以上に強力なボスも登場し、一層激しい戦闘が展開されることになるだろう。

ここを越えれば、砂漠地帯を抜けることができる。ここでも、ガッシュの指示通りに行動するのが基本。今後の冒険のお手本となることだろう。

AZEL パンツァードラグーンRPG

パンツァードラグーンサーガに迫るオフィシャル連載

目を見張るキャラクターの演技力。そしてリアルな動きの数々。「AZEL」の超絶ムービーの陰には、並々ならぬ努力と試行錯誤の積み重ねがあったのだ！

A・Z・E・L（アゼル） A to Z 第二話

CHAPTER 2 ゲーム史上空前のモーションキャプチャー!?

●今週のトピックス●

超 気になる!? ツーショットをゲット!!

互いにドラゴンを操り、激しく火花を散らすこととなるエッジとアゼル……のはずだが、その2人が語り合うシーンが公開された。2人の間に険悪なムードはなく、むしろ穏やかな空気が漂っているようにも見受けられる。後ろには旧世紀の機械と思われる物があり、どうやらどこかの遺跡の内部のようだ。今後の展開が大いに期待されるシーンと言えよう。

●前例のない試みが超リアルムービーを生んだ!●

撮影は試行錯誤の連続だった

写真を見ながら当時を振り返るのは、右から企画の二木氏、デザイナーの細川氏と横田氏の御三人。「とりあえず寒かった（笑）」とは二木氏の弁。

——ムービーの制作作業には、いつ頃から入られたのですか？

二木■ちょうど1年ぐらい前ですね。台本とコンテが上がってから、役者の方に演技をつけていきまして。劇として完成するまで、全員が集まって、ああでもないこうでもない、と試行錯誤の連続でした。

細川■今回はキャプチャーに磁気式（右上記事参照）を使ったんですが、それが一番問題でしたね。とれる範囲が決まっているので、その中に芝居を収めなくてはならない。で、床に碁盤の目を敷いて、とれる範囲を確認しながらの作業でした。

横田■あと、実際にキャプチャリングするのは1人ずつじゃないととれないんです。ですから絡みのシーンでは、まず2人で演技を合わせてもらって……。

細川■役者の人に、タイミングを完璧に覚えてもらうんです。同時にそれをビデオにも収めておいて、今度はそのビデオを見ながら、1人ずつバラバラでセンサーを着けて演技をする。

二木■結局その作業だけで4カ月はかかったかな。11月スタートで……何もない倉庫でえらく寒かったです。

潜入!! AZEL撮影現場

それは…想像を絶する日々の連続だった！

入念な演技指導の後、倉庫での撮影に突入したスタッフ達。しかし、すべてのムービーをモーションキャプチャーで制作するという試みは、誰も想像だにできない苦労の連続だったのだ！

某日某所…

ここが「AZEL」の収録が行われた倉庫。こうして見ると、中で何が行われているのかまったくわからない。ちょっと怪しい。

季節がら、ストーブや布団持込みで頑張るスタッフ。ジャンパーに軍手という二木氏の姿が妙にリアルだ。

ドラゴン登場…!?

これが特製ドラゴン！風船は役者さんの視線を合わせるためのものだ。

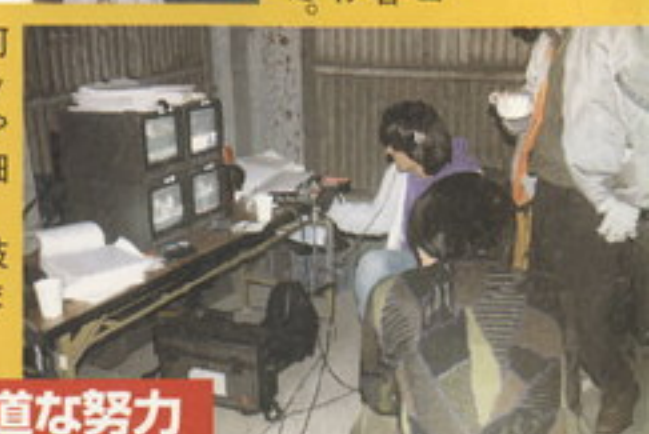
寒さひとしお…

なんと夜のトイレは、懐中電灯必須。しかも寒い。「僕は一度もトイレに行けませんでした」（細川）とか。

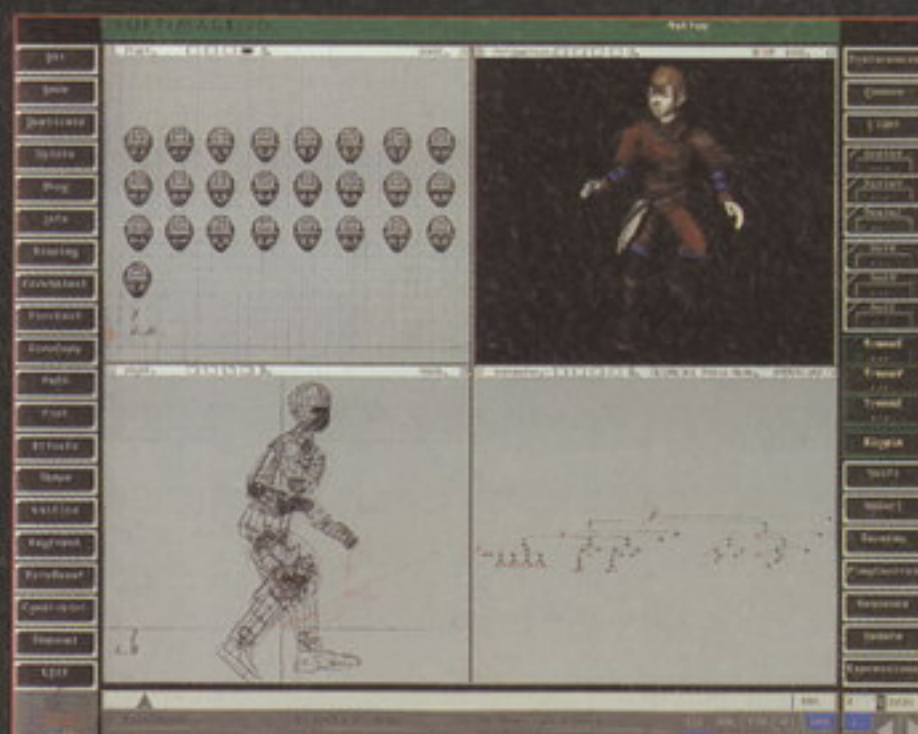
悲惨！

まっ暗トイレ…

役者さんの演技を何度もビデオでチェックする。立ち位置やタイミングなどの細かい指示が送られ、ひとつひとつの演技が完成してゆく。まだまだ先は長い。

そして…地道な努力

この演技が…
こうなるのだ

今回掲載した写真は、ベモスを倒した後、エッジとガッシュが初めて出会うシーンの撮影風景だ。アングルは違うが、エッジとガッシュのポーズが、役者さんの演技通りになっている。

──演技の収録は、タイミングを合わせるのが大変そうですね。
横田■ものすごく大変でしたよ。基本的に先に演技した方が基準になるんです。で、その人に合わせてコンピュータ上で何度も何度も別に撮った物を組み合わせて、その場で修正してゆくんです。
二木■やはり体が触れ合うような演技は、タイミングが重要です。キャプチャーはデータが壊れやすいので、その辺でもOK出しはシビアにしました。あと、そもそも方法自体がすべて試行錯誤でしたね。
細川■前例がないので……これだけの量の芝居を、全部ムービーでモーションとらなくちゃならない。けど、方法がまずわからない。で、ビデオや映画のスタッフと一緒に相談をしながら……方法を模索しながらの作業でしたね。
──とってから加工するのも時間がかかるんですか？　こういう物はその辺も重要だと思いますが。
細川■そこが重要というよりは、そこからいかに加工せずに済ませるかなんです。今回は、いかに修正しなくて済むかというやり方を研究して、それを実践したので。
──でき上がりをご覧になって、想像通りという感じでしたか？
二木■そうですね……僕らはCGムービーを作っているんじゃなくて、前提はドラマ作りだったんですね。いかに面白くわかりやすく演出するかを考えたので。CGムービーを期待して見られると、ちょっと意外かもしれませんけど。逆に、今まで見たことがない面白い映像を、ユーザーの方に見ていただけると思いますよ。

モーションキャプチャーしたデータを元に、動きを再現する。徐々に、キャラクターに命が吹き込まれてゆく。

これが磁気式モーションキャプチャー装置だ!!

強力磁界に時計も狂う!?

磁気式装置は、トランスミッターという直交コイルに電流を流し、発生した磁界の中に、更に小さなマーカーと呼ばれるコイルを置いて、発生した電流や電圧のデータを読み込む方式だ。

これがトランスミッター。その強い磁界は、時計やカード類を狂わせてしまう。

有効な磁界の半径が2.5メートルのため、立ち位置を正確に定める必要がある。

磁気式はリアルタイムでデータを取ることができるが、有線になってしまうという欠点もある。激しい動きなどには不向きな方法と言える。

影の主役？ ビールケースが大活躍！

AZELの影の主役とも言えるのが、このビールケース。椅子に机にドラゴンにと大活躍なのだ。ドラゴンに飛び乗る際は、抑えていないと勢いで倒れてしまうらしい。1リオン（AZELの長さの単位）は1ビールケースとの噂も（笑）。

これが「AZEL」のモーションの演技者達。今回すべての登場人物は、5人の役者さん達で演じ分けられていたわけだ！　当然、役者さんにも大変な苦労があったに違い。が、その苦労のおかげで、前代未聞の超絶ムービーが出来上がったのだ。お疲れさま!!

これがモーション演技担当者たち

次回予告 帝国兵器大紹介!!

クレイメンたち反乱軍も、もともとは帝国という1つの一艦隊にすぎなかった……。その帝国の数々の兵器にググッと迫ってみよう。謎の多い「帝国」にどこまで迫れるか!?　お楽しみに!!

HP:300/500

VT:100/200

画面左上にまとめられたインジケーター。HPはヒットポイントを、VTはバイタリティを表す。右側が最大値、左が残りの値だ。

QUESTION 戦闘方法は具体的にどうなるのか?

これまで誌面でお伝えしてきたように「バロック」は、リアルタイムで進行するRPGである。つまり、フロアを歩きまわっていると異形が現われ、そのまま戦闘が繰り広げられる、ということだ。主人公は基本的に「浄化剣」を振るい、異形を切りつけることで攻撃を行う。そのほか、攻撃に使えるアイテムも存在するようである(くわしくはQUESTION 3を参照)。敵を倒すことで経験値を得て、レベルアップしていくのは、既存のRPGと同じだ。主人公の生命は、HP(ヒットポイント)とVT(バイタリティ)の、2種類の数値で表される。「HPは生命力で、VTは気力とか活力みたいなものです」(米光)というように、HPは総生命力を表し、敵の攻撃を受けることで減少していく。これがなくなると、主人公は死を迎える。VTは時間経過とともに徐々に減少していき、0になるとHPまでもが減少していく。これらはともにアイテムによって回復することが可能。

また〝毒〟などのステータス異常もあるようだ。特筆しておきたいのは、異形の攻撃は主人公だけでなく、ほかの異形にも当たるということ。米光氏の言う「ゲームとしてのリアルさ」がうかがえる。

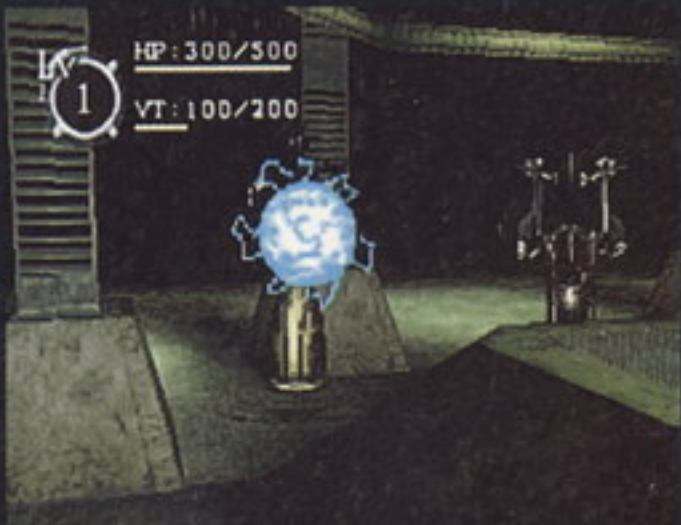
インジケーターの左側にある円に注目してほしい。主人公がなにかの行動を起こしているときは、現在のレベルを表示しているが(写真左)、一定時間立ち止まっているとクルリと回転して、現在のフロアの階数を表示する(写真右)。ゲームの進行状況を知るための手がかりとなってくれることだろう。

B R O A

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度65%

「バロック」とはいかな

QUESTION サウンド・音響関係は?

「ゲーム中は、メロディアスな曲は流れず、環境を盛り上げるBGMになります」(米光)との言葉から、プレイヤーは効果音の重なりを聴きながら、ゲームを進めていくことになるようだ。効果音の種類として挙げられるものには、異形が立てる物音、そのフロア自体が発する音などがある。また、立体的な音響を作り出す3Dサウンドが採用されていることも興味がそそられる。米光氏の口から「心音が……」という言葉がこぼれたことも、最後に付け加えておこう。

異形の発する攻撃音や移動音なども、状況を判断する材料となるだろう。五感を活用するのだ。

QUESTION アイテムの使用方法は?

アイテムの入手方法としては「基本的にフロアに落ちているものをひろうかたちになります」(米光)。ときには敵を倒すことや、イベントなどで入手することもあるようだ。

本題のアイテムの使用方法だが、ボタンでウィンドウを開いた後、選択して使うことになる。ウィンドウを開いている間は、時間の流れは止まるのでご安心を。また、ウィンドウ内に「ある程度の効果の説明はされます」(米光)とのこと。さらに単純に「使う」だけでなく「投げる」ことも可能だ。

また主人公の装備品には、剣以外にも「防御力を高めるコートと、さまざまな効果を持つ〝偽翼〟があります」(米光)。

この「箱」のように中身がわからないアイテムなどは「効果不明」と表示されることも。実際に使ってみることで覚えていく。

「浄化具」と名付けられた銃も装備品の1つ。弾数に限りがあるので、むやみに乱射するのではなく、状況を見極めつつ使用することになりそうだ。

Q

QUESTION 神経塔の構造はどうなっている？

ゲームのおもな舞台となる神経塔。主人公はこの崩壊しかかった塔の地下に拡がるフロアを、下へ下へと進んでいくことになる。具体的な階数だが「現在は、地下13階となっていますが、バランス調整しだいでは、25階になるかもしれません」（米光）とのこと。

また、それぞれの異形は、出現するフロアが大まかに定められていて、下層になるほど手強い異形が登場するようになっている。

そして、最下層が一応の最終目的地となり、そこにたどり着くことで「ラストシーンの〝1つ〟が展開される、と」（米光）。

1フロアは4つから5つ程度の部屋数で構成される。これは「3D空間であまりに広すぎると、プレイヤーが迷ってしまうので」（米光）という配慮からだ。各部屋のデザインは画一的なものではなく、なかには以前紹介した「火炎炉」のように、特定の操作を行うことで部屋の状況（光量など）が一変する、といった仕掛けが用意された部屋もある。

神経塔

フロアごとに特徴づけられた神経塔内部。このような美しさをたたえる部屋も。

QUESTION ムービーはどこに挿入されるのか？

一言でいえば「オープニングとラストシーンのみです」（米光）となる。だが思い出してほしい。「バロック」には〝真のエンディング〟というものはなく、ゲームの進めかたによって、さまざまな結末が用意されていたことを。つまり結末の数だけムービーが存在するということだ。「バロック」の真意を解する頃には、複数のムービーを見ているはずだ。

大熱波、神経塔、異形などのキーワードがちりばめられたムービー。

U

るゲームか

その斬新すぎる内容ゆえに、いまひとつ〝ゲーム〟としての具体的な姿が見えにくい本作。そこで今回は、気になる各要素を総監督にうかがいつつ紹介していこう。

- スティング
- 今冬発売予定
- RPG
- 価格未定
- 1人プレイ
- 全年齢推奨

QUESTION 会話（イベント）シーンは？

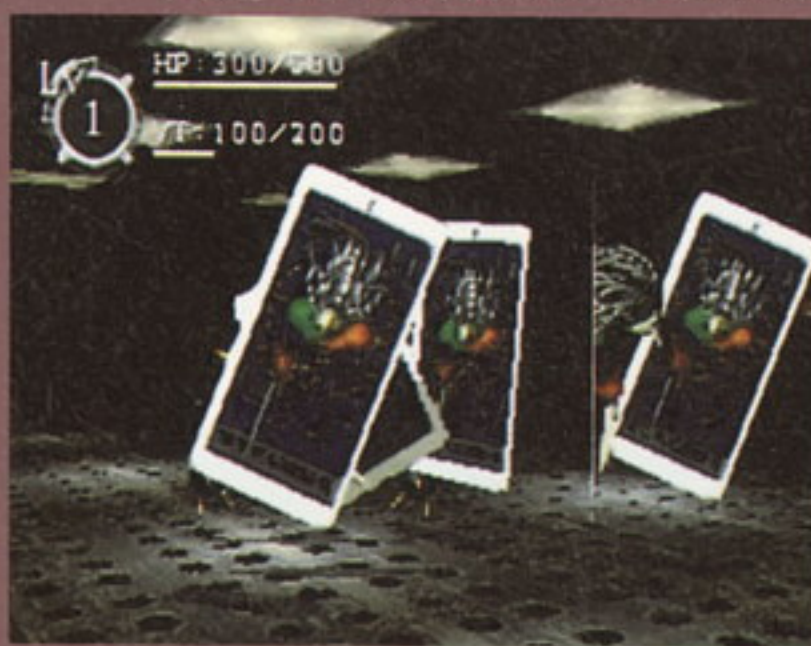
神経塔のなかにいる人物たちとの会話も、物語を紡ぐうえでの重要な行為。これは、どうやら主人公が相手に近づくことで発生するようだ。その際、表示されるのは文字情報のみであり、音声によるメッセージの読みあげはないようである。だが「文字の配置や、音声を効果的に使った演出を考えています」（米光）という言葉に期待したい。イベントのくわしい内容に関しては、残念ながら現段階では明らかにされていない。

文字でどのような演出がなされるのか、期待したい。

E

担当ライターが語る「バロック」雑感記

先日、スティング開発室にて、サターン上で動いている「バロック」を見せていただく機会があった。率直な印象を書き記そう。剣の軌跡や、敵が消えていく光芒といったエフェクトが入った画面では、確かにリアルタイムに、それも実にスピーディーな戦闘が交わされていた。見てくれが似てるといわれる「ドゥーム」ほどアクション然とはしていないものの〝自分が闘っている〟という臨場感を味わうのには十分なうえ、操作テクニックで敵の攻撃を避ける、といった細かい動作も可能であるように見えた。さらに、異形は個体ごとの思考パターンで動いていることに加え、攻撃する際にはなんらかの予備動作を起こす。そのことを理解する……つまり、より高度な戦略を取ることで戦闘の幅はかなりの広がりを見せるようだ。ある意味サバイバルゲームのようであり、ある意味リアルタイムで行う（それも自分が駒となる）チェス、といったところだろうか。1プレイヤーとしての期待がより高まった。

実際の画面では複数の異形が同時に動いていたが、処理落ちといった不自然さは見受けられなかった。プログラム技術の高さにも驚かされる。

「バロック」総監督
米光一成氏

ゲームのすべてをつかさどる、いわば「バロック」の創造主。開発もいよいよ〝詰め〟の段階に突入し、多忙さに拍車がかかる一方。ホームページの更新もままならないとか……。

『異形』とはどのような存在か

彼らがどのように生まれ、何のために行動するのかはさだかではない。だが、神経搭を冒険する主人公を亡き者にしようと、牙を剝くことだけは確かだ。ゲーム中に20数体が登場し、米光総監督が「歪みきった存在」と形容する異形。新たに公開された画像を中心に、これまでに紹介した全17体の姿と行動を紹介していこう。

コクトーヘッド

泡に包まれし狂気と悲しみ

泡という不安定な物質で身体を構成する異形。腕や腹部の筋肉の束までが泡状の物質で構成されているあたりは、バルーンアートのようなファニーさを感じさせる。が、そのなかに浮かぶ顔の表情は不気味そのものだ。泡で身体を形作ると書いたが、実は泡自体は後から発生させるもので、背中の泡を発生させる装置自体が本体である。

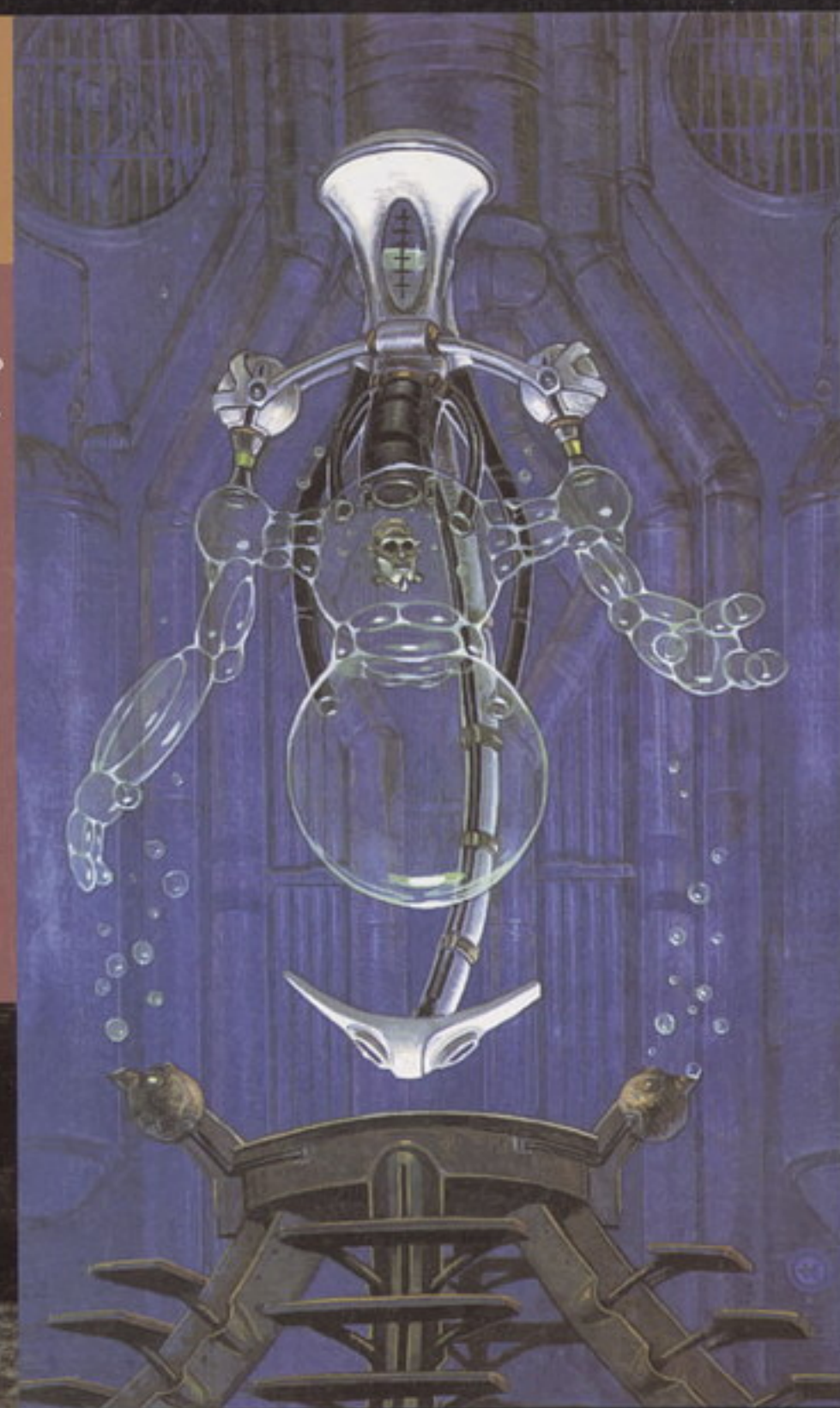
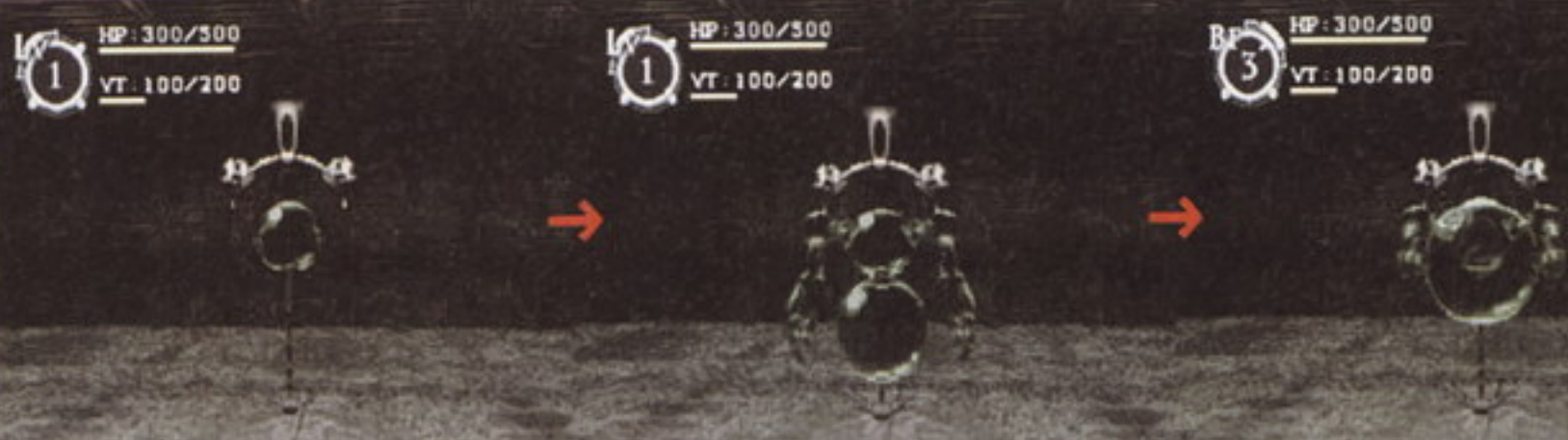
右のイラストをよく見てもらえばわかるが、上部のシリンダーのような部分に泡を発生させるための液体が入っていて、そこから伸びた数条のパイプの先端が、泡(身体)に繋がっている。

その攻撃方法も泡を使ったものだ。装置から発生する泡で身体が完成すると、その両腕が下半身にあたる部分をつかみ、前へと放り投げてくる。投げた泡は"精神泡"と呼ばれ、バウンドしながら直進してくる。

HP 50/500
VT 100/200

こちらに向けて精神泡を放つ瞬間。体に半透明処理がなされ、背景が透けている点にも注目

攻撃パターン

HP:300/500 VT:100/200 → HP:300/500 VT:100/200 → HP:300/500 VT:100/200

セブンティーン

両手足をタイヤの上に乗せた一輪車を思わせる異形 移動スピードが速いと思われる タイヤを前に突き出したり、片足を離してのバックキックで攻撃する

グリロ

狡猾な容姿かしめすように、主人公に近寄ったかと思うと、しきりに腕を動かし、アイテムを盗んでしまう その後、一目散に逃げ去るのは言うまでもない

ライア

植物の生態に似た異形であることを表す、全身の細かな根が特徴 足元の根をワサワサと動かし、ゆっくりと移動する 攻撃方法も、両腕のムチを振り下ろしたり、髪を振り乱して花粉を撒き散らしたりと植物的

タンクジョー

後頭部に備え付けた砲身を両手で引き降ろすと、狙撃手のごとく遠距離から主人公に向けて砲弾を撃ってくる ただし、左右に向きを変える動作は遅い

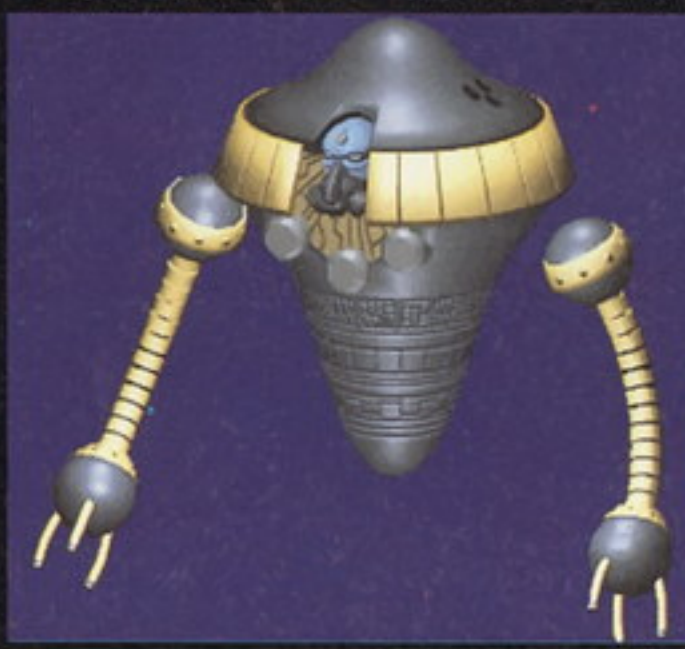
ハング・ワンズ

「ぶら下がる(ハング)」・「〜なもの(ワンズ)」の名かしめすとおり、片足で天井からぶら下がり、そのまま移動してくる 体が前後に揺れた勢いを利用しての体当たりや、手から毒霧のようなものを噴射して攻撃する 主人公が近くに来るまで天井にへばりつき、いきなり姿を現し驚かす、というような行動をとることも

オル・ハガヌース

拷問機具を思わせる「トゲトゲ」にくわえ、骨かこのような「がらんどう」の胴体が特徴的な異形 神経塔のフロア内を滑るように移動し、主人公へと近づいてくる その攻撃方法も独特で"光電球"と呼ばれる電気の弾を飛ばすというもの その様子は、まず両手を広げて、気を溜めるかのごとく震わせると、虚空の体内に次々と小さな光電球を発生させる その後、振りかぶった両腕に集まった光電球か巨大化、それを敵に対して投げつけて遠距離からの攻撃を行う また、ある程度の攻撃を加えると、自爆することもある……といわれている

フェストゥム

紋様が施された壺のような胴体と、宙に浮かんだ両腕との2つのパーツで構成される異形 胸元に光をたくわえると、T字型をした"氷の矢"のようなものを作りだし、主人公へと投げつけてくる その氷片を作り出すまでに時間かかかるのか救い

アリエス

皇帝を思わせるいでたちの異形 巨大な手足(しかも脚は馬のようでもある)か、より不気味さをかもし出している 主人公の体を、爪で引っかくという物理的な攻撃のほかにも、首の飾り状の部分が上下半分に割れて後ろに倒れ、そこから黒い霧状の物質を噴射する、という特殊な攻撃方法も持ちあわせる アリエスは造形作家である鬼頭栄作氏によるもの 制作にあたっては、「暴君」的な性格のキャラクターをイメージした、とのこと ちなみに、このページ上段の左右に並んだ線画は、異形をデザインする際に用いられた設定画である

マジシャン

カードに埋めた上半身か、こちらをジッとにらみつける カードの角を脚のように使い、体を傾けヒョコヒョコと歩いてくる姿は、一見ユーモラスでもあるたか、そんな動きに目を奪われていると、片手に握ったナイフの餌食となってしまうのは言うまでもない さらに、マジシャンの名を証明するのか、分裂やワープといった行動 1匹と思って安心していると、いつのまにか、まわりを取り囲まれていることもしばしば 集団で襲いかかるさまは、まるで不思議の国のアリスに登場した"カードの兵隊"のようである

THE MAGICIAN.

ハナニップ
巨大なシンバルの激しい叫び

ハナ(鼻)をニップ(つねる、ぎゅっとはさむ)する、という名前のとおり、シンバルのような2対の鉄板で、主人公の鼻を強烈につまみにかかる。シンバルをジャンジャンと打ち鳴らしながら移動してくるため、やかましいことこのうえない異形だ。そのため、ハナニップの接近は容易に察知できるのだが。移動速度にしても、両手を使って(まるで運動会で見られる手押し車のように)はいずりまわるので、決して敏捷な部類には入らないと思われる。

だからといって、安心はできない。"ニップ"には「成長などを止める」という意味もあるのだから……。

攻撃パターン

HP:300/300 VT:100/200

ジェィイロム
無邪気さの裏に隠された残酷さ

こちらの行動とは関係なく、神経搭の内部を飛びまわっているだけという、ほかとは少々毛色の変わった異形。うっすらと笑みを浮かべたような表情や、遊びまわっているかのようなその行動は、無邪気な子供のようでもあり、とても場違いに思える。

だが、ジェィイロムもやはり異形。一度でも攻撃をくわえると「一緒に遊んでおくれよ!!」とばかりに、主人公に執拗につきまとい、体当たりをかましてくる。たとえ逃げようとしても、猛スピードで追いかけ、はては自爆して辺りの者にダメージをあたえる。出会っても相手にしないのが賢明、といったところか。

攻撃パターン

HP:300/300 VT:100/200

ヨハンナ・キョン

ミイラのような2対の身体がおぞましさを感じさせる異形 このデザイン画には描かれていないが、実際には背中にハイフオルガンのような管を背負っており、発した奇声をそれに共鳴させた音波で攻撃してくる

ソコンポ

一本足と肩から左右に突き出た分銅状の手足が"やじろべえ"を連想させる異形 体を回転させて分銅を相手に打ちつけたり、肩に乗せた蛙の口から液体を吐き出したりして、主人公へと襲いかかる ひょろ長い帽子をかぶったピエロのような顔は、実は"飾りもの"であり、本体は巨大な目玉のついた胴体

ムーン

"宙を泳ぐ魚"といった表現かピッタリな姿形をしている しかし、その顔面には、たくさんの牙を生やした巨大な口かついている 神経搭の比較的上層部(つまりフレイ後まもなく)に登場し、体当たりや噛みつきといった原始的な方法で攻撃してくる

シン・モニス

動物の内臓を思わせる本体から、昆虫の脚か伸びるというグロテスクな容姿を持つ 中央の顔から伸びた長い口を使い、主人公のバイタリティ(VT)を吸うという、独特な攻撃方法を持つ すべての異形のなかで、唯一ヒットポイント(HP)を奪うことのない存在

ブブゲル

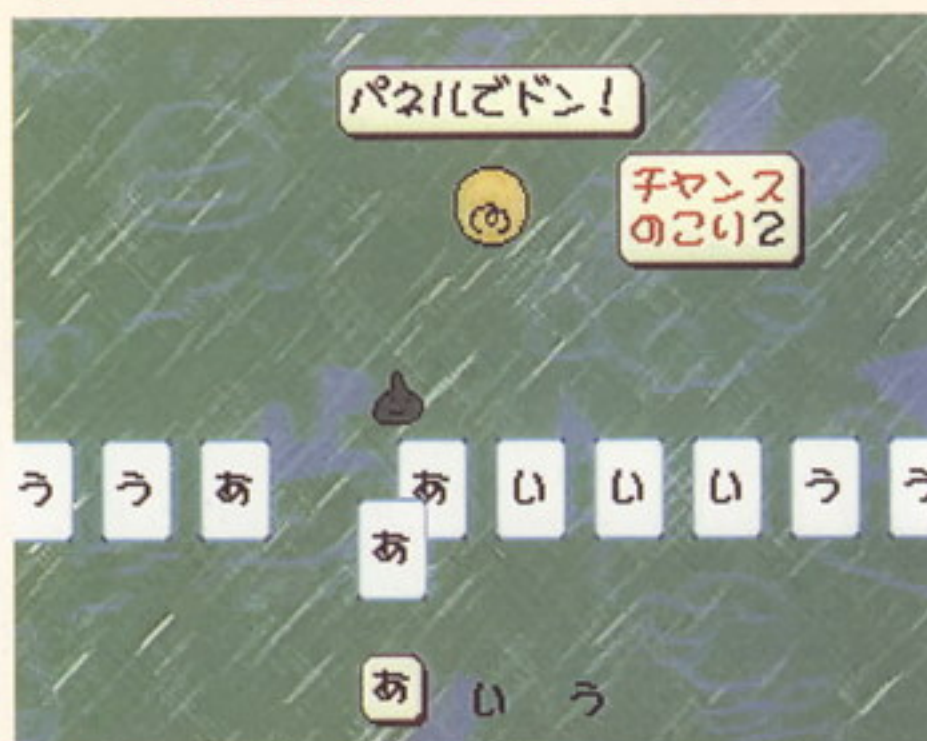
一見何の変哲もない壁か、クルリと反転して現れる、自身はその場から動けないので、トラップ的な異形といえる 大きく開いた口から火炎を吹いて攻撃してくる

サターンで育つ たまごっち

世界中の人々を夢中にさせているデジタルペット「たまごっち」。セガサターンへの移住が決定し、ついにその生態も判明した。機能満載だ！

ついに公開！ これがサターンの“たまごっち”

以前お伝えしたとおり、いよいよあの「たまごっち」が、サターンで育てられるようになる。「サターン版ならではの要素」満載で夢いっぱいの世界が展開されることは間違いないようだが、果たしてその実態は!?

今回は、サターン上で暮らすたまごっちの写真をついに公開。これらの写真を見ながら、サターン版たまごっちの暮らす世界の様子や、新たなお世話の仕方をのぞいていってみよう！

たまごっちを知らない？

「たまごっち」は、女子高生を中心に一大ブームを巻き起こした、初の携帯用デジタルペット。かれらはデジタル世界の宇宙人で、“おせわ”をすることで成長し、様々な姿に変化していく。元祖・新種など種族も多い。

元祖　新種

サターン版画面で知る たまごっち

こんなにある種類と成長過程

元祖、新種にてんしっちや隠しキャラまで総出演！

サターン版たまごっちは「たまごルーム」のたまごから生まれる。やがて寿命がつきたとしても、お墓を建てて、ずっと忘れずにいることができるのだ。

育つ種族は、元祖・新種など多数。サターンオリジナルのたまごっちや隠しキャラも登場する。なお、たまごっちに寿命がくると、ある条件で変化し、たまごっちの天使形であるてんしっちも姿を見せてくれるようなのだが……。

ゲームボーイ版にもあった「たまごルーム」。しかし、たまごの下に書かれた、2種類の数字はいったい?!

名前もつけられるよん

ゲームボーイ版などと同じく、育てるコの名前が決められる。アルファベットも可だ。

ヒストリー館で懐かしめます

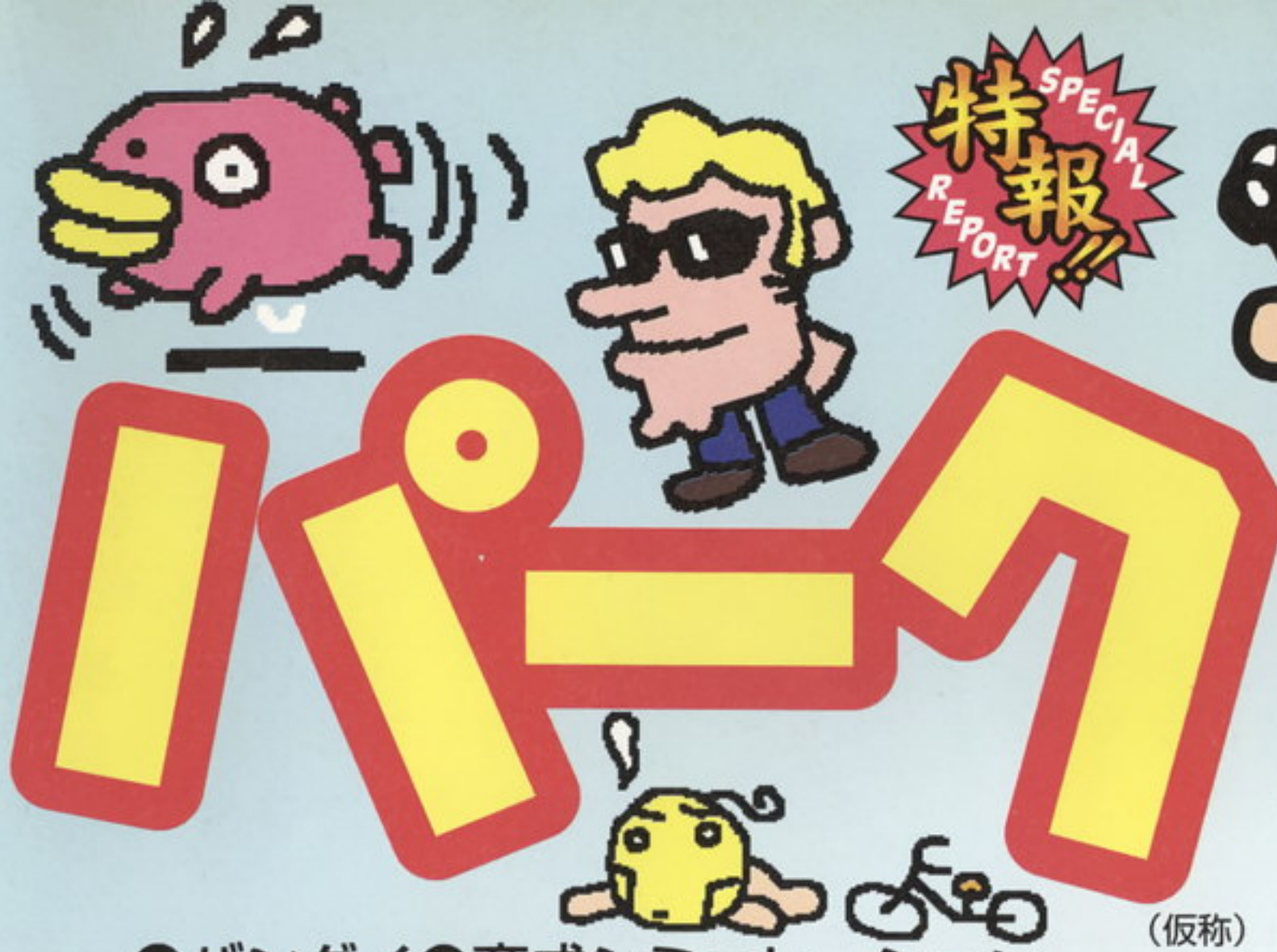
寿命のつきたコの、成長（分岐）過程を記録。次のコを育てるときの参考にもできるのだ。

たまごっちの一生

たまご → ベビーっち → ベビーっち第2期 → こどもっち → アダルトっち → ???????

たまごっちは、たまごから孵り、上のような成長を遂げる。ただし、たまごっちは成長途中の育て方次第で、様々な姿に分岐する。つまり、元が同じベビーっちだからと言って、同じアダルトっちになる、とは限らないのだ。

特報!! SPECIAL REPORT

パーク（仮称）

●バンダイ●育成シミュレーション
●1月下旬発売●価格未定●1人プレイのみ●全年齢推奨

ばんぞー博士　ミカチュー

デジタル宇宙人・たまごっちの発見者であるばんぞー博士と、アルバイトで博士の助手を務める、女子高生のミカチュー。2人は、現在も「ふしぎ生物研究所」で、たまごっちの研究を続けている。

これが重要“おせわ”のしかた

たまごっちは、こまめに世話を見ないと生きていられない。しかも、世話の仕方しだいで、成長過程も変化してしまう。たまごっちの命と成長のカギをにぎる“おせわ”を、サターン画面でご紹介！

食事

お腹を空かせて餓えないように、食事をさせよう。でも、たまごっちにも好き嫌いがある。嫌いな物をあげると？

トイレ

食べたら出すのは当たり前。でも、始末しないと不衛生だ。サターンでは、トイレがあるぞ。

治療

たまごっちは病気にもかかる。体の弱いコは特に注意が必要だが、すぐ治療すれば大丈夫。写真は注射をしているところ。

おせわは、楽しいフィールド上で行う。空腹度の「おなか」や精神面を表す「ごきげん」、しつけ度などがハートマークで表されるのは今までと同じ。

しつけ

ワガママは叱る、良い行いは誉めるが基本だが、サターン版では？

ゲーム

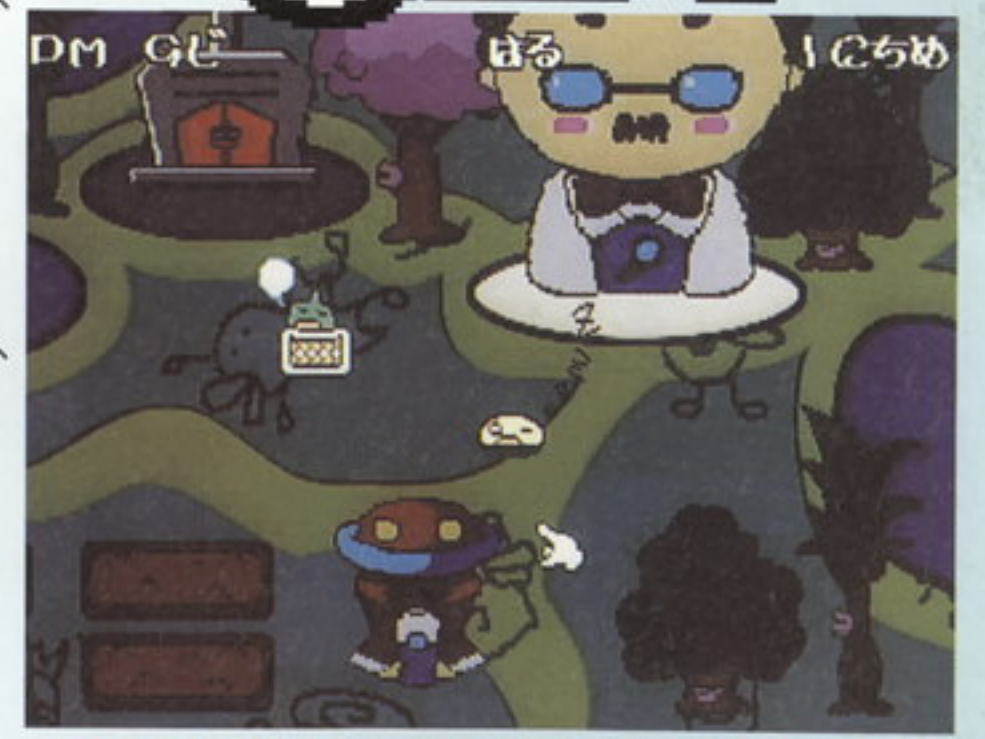
遊んだり、おつむや体を鍛えるためにするもの。詳細は次ページ！

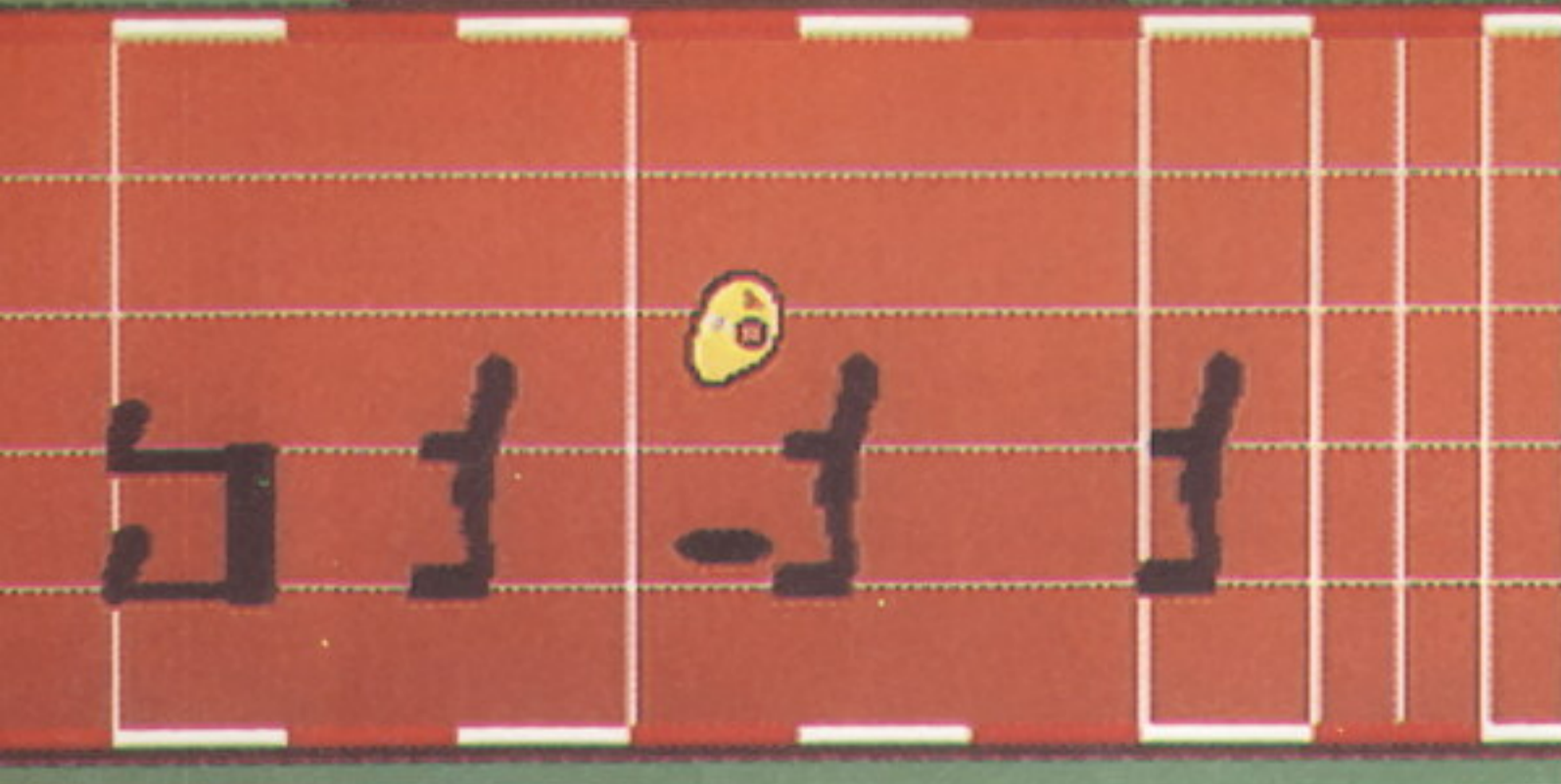
その他

サターン版ではまだ不明だが、おつむなどの要素から見ると……？

たまごっちの暮らす場所

時間が流れ季節も変わる

サターン版の世界は、ばんぞー博士の姿をした建物などが立ち並ぶ、カラフルなワールドとなるようだ。背景も、春は桜といった四季折々の変化や、朝夜の区別が、きちんと描かれている。しかも、プレイするたびにフィールドが拡がり、“おせわ”で紹介したトイレなど、たまごっちを育てるのに役立つ施設も徐々に現れるという。写真からすると、複数たまごっちの同時保育も可能なようだ。

サターン版世界の昼と夜。季節には、四季だけでなく梅雨などもある。地面に描かれた「たまごっちの仲間」や、立ち木もカワイイ。

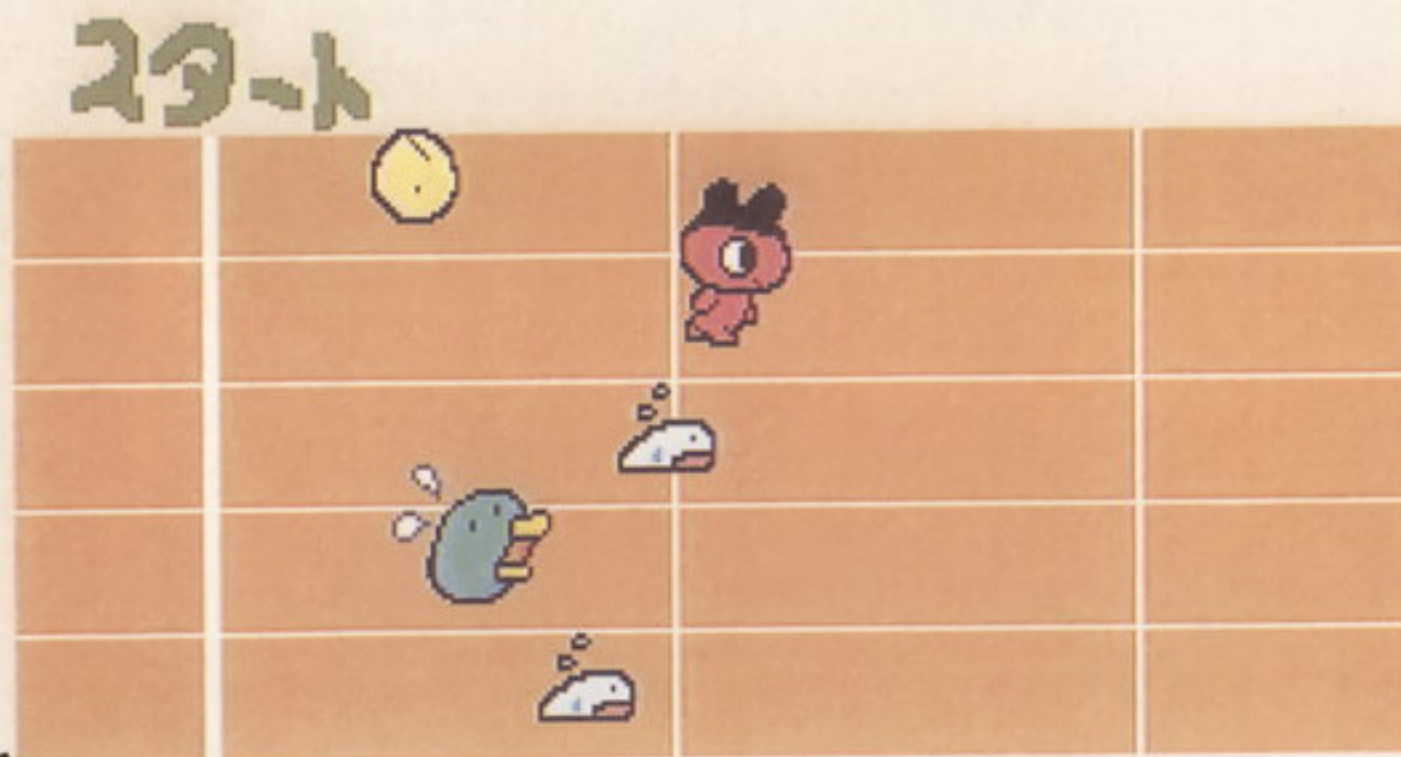
ばんぞー博士型の建物のほかに、ミカチュー型の可愛い建物もある。これらの建物では、いったい何ができるのだろう。

サターンの本領発揮するミニゲーム

ジャンピングハードル!

十字キーでたまごっちの走る速さを調整、ボタンでジャンプさせ、ハードルを越えさせていこう。合格すると「からだ」が強くなるぞ。

学力＝おつむアップのミニゲームだ。表示されるお手本と同じパネルが落とせれば正解。「教えるランプ」でたまごっちを導こう。

こっちむいてホイ!

基本のごきげんアップゲーム。たまごっちの向く方向を予測して当てると、喜んでくれる。

かけっこヨーイどん!

ゲームボーイ版では「大会」だった、かけっこのバージョンアップ版だろう。どうなるかは不明だが、ベビーっちやアダルトっちが一緒に走っている？

サターン版では、これまであったミニゲームがパワーアップ、さらに新しいゲームも増えたぞ。そのうえ、ゲームへのプレイヤーの参加度も増して、たまごっちたちに出せる指示も大幅増加となった。

たまごっちのごきげんアップゲームに、学習ゲームや運動ゲーム。ゲームで上げた能力値は、他機種同様、以後の成長に関わるのか？

from BANDAI

やっと画面を公開できたでち。動きをお伝えできないのが残念でちゅが、後ろの建物がリズムをとって揺れてるでちゅよ。あとね、「うわ、こんなたまごっちいるの？」ってのがいるからみんな予想してちょ。（バンダイ広報・河阪）

携帯用の住みかから生まれ、様々な世界へ飛び出した「たまごっち」。サターンに移住したたまごっちは、表情もより豊かになり、おもちゃ箱のように楽しい世界で暮らすことになったようだ。

おせわの仕方や育てられる種類など、謎はまだ多い。だが、たまごっちらしさを失わず、新たな世界を見せてくれるのだろう。

縮まる距離…深まる気持ち…

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度100%

YU-NO
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

●エルフ●12月4日発売
●7,800円(通常版)／
9,800円(マウス同梱版)
●マルチストーリーシステムA.D.M.S
●18歳以上推奨
●シャトルマウス対応
●CD-ROM3枚組

攻略第2回

二人の行方は？

予告通り、今回はみおのシナリオをエンディングまで一気に進めていく。前回(11月21日号)の分と併せて、ソフト発売後の攻略の際にぜひ役立ててもらいたい。

攻略チャートの見方

さっそく前回の続きへ移る前に、ここで本誌攻略の主役的な存在である、フローチャートの具体的な見方を紹介する。なお、基本的なページの構成は右にあるフローチャートの上に、その辺りのストーリー概要を掲載した形。プレイ前からストーリーを一切知りたくない人は、フローチャートとその付近にあるポイントだけに目を向けてほしい。

A行き先 ここではイベントが発生する場所、つまり次に行くべき場所を示す。まれにその場面で選択すべき行動などを表記することもあり。攻略の大もと的存在。ここにある場所へ順々に進んでいけば、基本的に話は進行するはず。

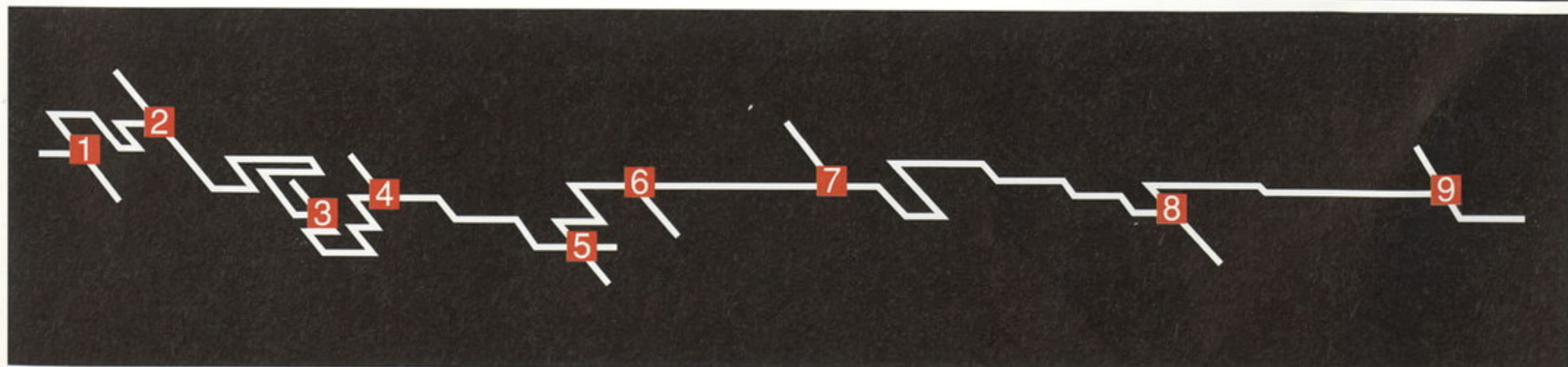
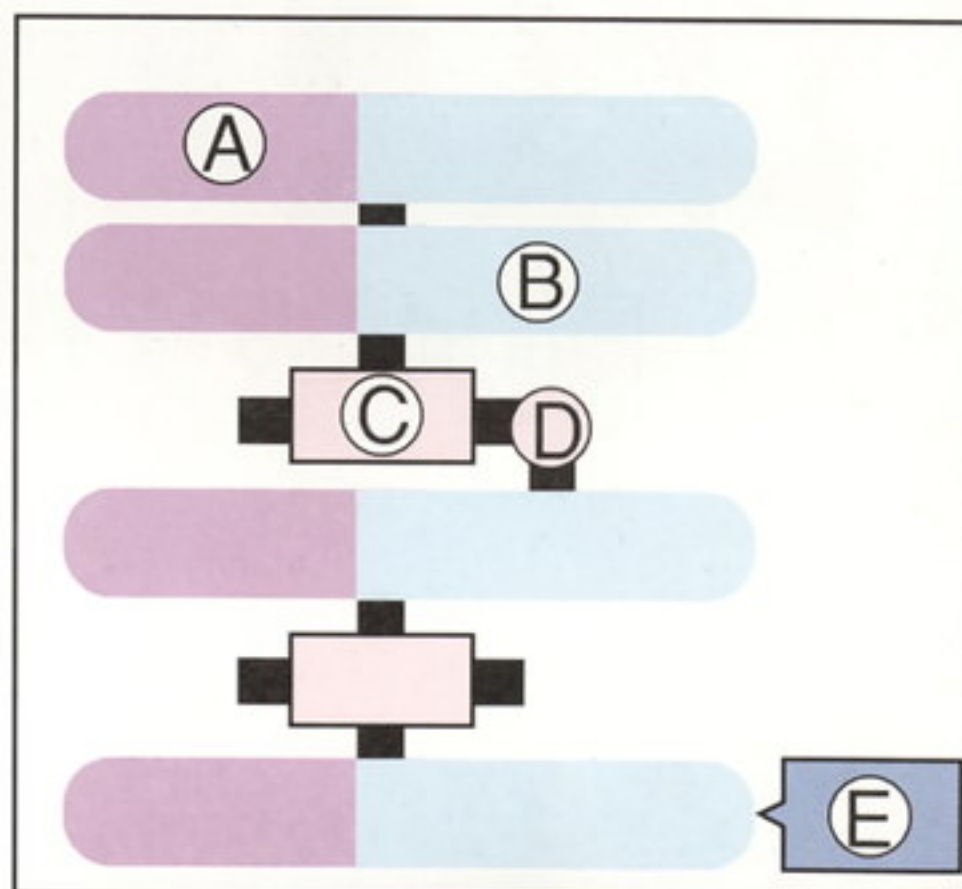
Bイベント内容 Aにある行動を起こしたことによって発生するイベントの大まかな内容を掲載。若干ながら物語の展開がわかるので、単に攻略の流れを知りたいだけならストーリー概要同様、読まない方がいいかも……。

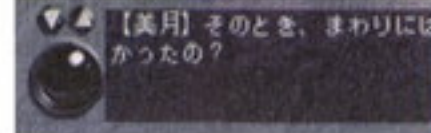
C分岐点 ストーリーの分岐点にさしかかることを表す。中にある数字は、毎回掲載する今号の分岐マップ(下を参照)にある分岐点の数字に対応している。今自分が並列世界全体のどの辺にいるのかを知るときなどに活用するといい。

D分岐の表示 その分岐点からいくつの道に物語が派生するかを表示している。また、これも今号の分岐マップに対応しており、チャート内で右・真ん中・左とある道はそれぞれマップ上の上・中・下の道を示している。

Eポイント その場面、もしくは近辺における情報の類を載せている。アイテムの入手情報や使用どころに、仕掛けの破り方などその内容は様々。もちろん有益なものばかりなので、攻略の手助けになること請け合いだ。

もろくも崩れさった信頼

一夜明けた次の日。学校へ向かったたくやを出迎えたのは、みおの「見損なったわ」というきつい言葉。その真意を理解できないまま校内のホールへ向かうと、なぜか大勢の生徒が掲示板の前に集まっている。人だかりのわけが気になり、注目の的になっている掲示板に目を向けてみると……なんと昨夜みおが、たくやに打ち明けた、父親の汚職に関する事柄がスクープと銘打って貼り出されていたのだ。改めて彼女が口にした言葉の意味を理解し、とりあえず記事を破り捨てその場を繕う。たくやはみおの自分に対する誤解を解こうとするが、時すでに遅し……。

父の汚職が知れ渡り、境町にいづらくなるだろうと判断したみおは、外国へ留学すると結城に告げる。たくやの誤解が解けぬまま彼女は外国へ!?

ジオ・テクニクス社前で偶然会った美月と芝生で会話。少々冷静さが欠け気味のたくやに、彼女がちょっとしたアドバイスをしてくれる。

誤解を解こうと町中を歩き回る最中、神奈に会う。みおを見かけたという彼女は、意味深長な言葉を口にする。この言葉の真意は一体……!?

POINT A 一旦学校外へ

屋上からホールに直行してもここのイベントは発生せず一度学校外へ出る必要がある。なおその手段としては、2階廊下にある非常階段を使っても構わない。

とにかく屋上で結城と会話した後、最低限ここまで出てこないと話が進まない。忘れないよう、注意。

POINT B 順序は問わない

この3つは、攻略フローチャート通りの順序でなくてもかまわない。どの場所から行こうと物語は進行するので、プレイヤーの好きな場所から訪れればいい。

POINT C どちらからでも可

ポイントB同様、どちらから行っても可。なおチャート内で2つに挟まれた海岸だけが該当しない理由は、社から海岸へ戻った直後にイベントが起こるため。

社にみおがいないことを確認した後海岸へ戻ると、すぐさまイベントが発生する仕掛けになっている。

攻略フローチャート

前回(11月21日号)のフローチャートより

ポイント	場所	内容
	学校前	みおの父親の追っ手から逃れて学校前に到着した矢先、「見損なった」「最低」「約束したのに」など、なぜかみおからきつ〜い非難を浴びる。
	ホール	掲示板の前に大勢の生徒が群がっている。よく見てみるとみおの父親、つまり現市長の汚職に関する匿名記事が貼ってある。
	屋上	結城に会う。例の掲示板の貼り紙のせいで、みおが周囲の生徒達から白眼視され、窮地に立たされていると聞く。
POINT A	ホール	みおの誤解を解こうとするが、うまくいかない。その様子を見ていた結城からは、見損なったと言われてしまう。
	2階廊下	みおと結城が会話しているのを、遠目から聞き耳を立てる。外国の学校に留学しようかな、と言い出すみお。そしてその言葉に驚く結城。
	ジオ・テクニクス社	偶然会った美月と、海岸近くにある芝生で久しぶりにゆっくり話す。みおとのこと、掲示板の貼り紙のことなどを相談する。
POINT B	島津家	不安そうな面持ちで、みおを見かけなかったかと尋ねてくる結城。見ていないと答えると、彼はそそくさと去っていってしまう。
POINT B	ジオ・テクニクス社	豊富に会う。昨晩海岸で見かけたトラック事故に関して問いかけると、逃げるようにして去ってしまう。
POINT B	リビング	テレビに目を向けると、市長が辞意を表明したと報道している。亜由美が現れ、これから会社が忙しくなるという。
	島津家	表門の周辺に目を向けると、島津家に仕える数人の使用人達がバタバタと慌ただしく駆け回っている。何かを探している様子。
	セントラル街	龍蔵寺と香織という怪しげなペアに遭遇する。たくやが有馬広大博士の息子だと知った香織は、妙に興味を示し出す。
POINT C	社	みおの行方を追って三角山へ足を運んでみたものの、誰1人としていない。静かな社からは、人影すら感じられず。
	海岸	誰もいなかったはずの三角山から神奈がやって来る。掲示板の騒動を知っている様子。みおを見なかったかと尋ねると、意味深な答えを返してくる。
POINT C	ホール	掲示板に関する誤解を解こうと結城に話しかける。その後、みおが留学を決意したのは自分のせいなのかと逆に問いかけてくる。

次ページへ

みお、失踪

頻繁に社へ足を運んでいると、偶然龍蔵寺に出会う。剣ノ岬が関わる、この境町全体に興味があるという彼の言葉でふと、みおが話していたタペストリのことを思い出す。何かがつかめるのではないかと思ったたくやは、美月に頼んでそのタペストリを見せてもらうことにする。

そんな折、みおが書き置きを残して家出したことを結城が伝えにくる。安否を気遣い、結城と美月、そしてたくやの3人は手分けして彼女の行方を探し出そうとする。

タペストリを見せてほしいと懇願すると、龍蔵寺はこんな言葉を口にする。一体彼は何を考え、そして何を企んでいるのだろうか……？　謎は尽きない。

四百年前から伝わるというタペストリを前に、思い悩むたくや。そんな彼の脳裏に、みおの言葉が浮かぶ。「双子岩の位置が似すぎているのよ……」。

攻略フローチャート

場所	内容	ポイント
社	やはり誰もいない、静かな三角山のふもと。さっき神奈は三角山のどの辺りにいたのか、などと1人もの思いにふける。	
保健室	絵里子と、みおに関しての話をする。みおを先ほど見かけたが、海岸の方へ急ぎ足で向かっていったので声をかけそびれたとのこと。	
社	三角山というより、剣ノ岬が関わる境町全体に学術的興味があるという龍蔵寺。タペストリを見せてほしいと言うと、快く了承してくれる。	POINT D
屋敷前	タペストリを見せてもらうため龍蔵寺の屋敷へ行くが、彼の母親が出てきて息子はまだ戻ってきていないと言われる。	
ホール	小1時間前にみおを見かけたという美月。これから龍蔵寺の家に行くので、その間に来ればタペストリを見せられるとのこと。	
屋敷前	駆け足で屋敷に向かって、美月とぶつかる。これからタペストリを見せるが、このことは龍蔵寺に内緒にしておいてほしいと頼まれる。	
井戸	美月に呼ばれて母屋へ行き、例のタペストリを閲覧する。屋敷の外へ出ると、そこへ結城が現れてみおが家出したことを伝えてくる。3人で手分けして、彼女を捜索することになる。	POINT E
学校内	美月とぶつかる。もう少し、校内と学校付近を探してみると言い残して、再びみおの探索に向かった。	POINT F
学校内	再び美月とぶつかる。あいかわらず見つからないという。もうしばらくしたら、校門前で落ち合おうと約束する。	POINT F
繁華街周辺	オヤビーンといつものかけ声と共に結城が現れる。今、手当たり次第調べているところだという。何かあったら、学校前で落ち合おうと言われる。	POINT F
繁華街周辺	再びオヤビーンと結城が現れる。くだらないジョークで切り返すと、失礼します、と冷たくあしらわれてしまう。	POINT F

次ページへ

POINT D　ミニイベント

ここの社のイベント以降に保健室へ足を運ぶと、脱ぎ捨てられた絵里子の服を発見するというちょっとしたイベントに遭遇できる。必ず通る必要はないので見たい人だけどうぞ。

イスにかけられた服をアイコンで調べる。

POINT E　銀のメダルの入手方法

ここでは後々必要になる「銀のメダル」を入手したい。以下にその方法を示すので参考に。入手途中必要になる「金の鍵」は次回攻略する美月の物語でしか入手不可。申しわけないが、ここではあると仮定して攻略を進めていく。

1 中庭に来たら土蔵を2回見て移動。その後土蔵に着いたら、右の写真の辺りを2回調べて林の奥へ移動する。くれぐれも無駄な行動(アイコンクリック)は避けるようにすること。

2 雑林に入ったら左の写真の辺りを調べた後、古井戸へ目を向け、奥へ移動。なおこの場面全体に言えることだが、行動回数が一定を越えるとメダル入手前に美月に呼ばれてしまうので注意せよ。

3 古井戸に到着したら、その中を3回覗く。すると紙切れと光物体を見つけるので、それをアイコンで取ろうとする。写真のように、たくやがロープを必要と考えるので……。

4「金の鍵」で土蔵を開け、中にあるロープを入手。ただ本誌通り進んできた人は鍵がないはずなので、ここで宝玉セーブをして次号紹介する美月の物語で鍵を入手した後宝玉ロードするなりしよう。

5 そして再び古井戸に向かい、4で取ったロープを使って目的の「銀のメダル」を手に入れる。なお、ロープは使用後井戸の中へ落ちてしまうため、手元からなくなってしまう。注意。

POINT F　みおの捜索について

みおの失踪を聞いた後、美月と結城、たくやの3人で彼女を探すことになる。ここのクリア条件はとにかく彼らに2回ずつ会うこと。なお美月は学校内、結城は繁華街周辺(自宅前、セントラル街、イブニング、高台、島津家)にランダムで出現するようになっている。

美月

美月はこの2つのセリフを聞けばいい。ちなみに一応彼らには2回以上会うこともでき、美月は4回目まで台詞が変化する。

結城

結城はこの2つを聞けばOK。美月が4回に対し結城は5回目まで台詞が変化する。それ以降は2人とも台詞が変化しなくなる。

探索、再会、そして…

夜の社。双子岩の陰からみおのスポーツバッグ、そして岩場で彼女のものと思われる足跡、さらには謎の入り口を発見する。みおがこの中にいると直感したたくやは、結城をパートナーに従えて穴の中へと入っていく。

数々のトラップが待ち受ける洞窟内部。途中、結城と分断されるなど、様々な不幸がたくやに襲いかかるが、苦難の末ついにみおとの再会を果たす。入ってこれたのだから、出口があるはず。そんな言葉を信じて、2人は外へ通じる道を探し出そうとするが……。

掲示板騒動の犯人は自分だと告白する結城。土下座して謝罪しようとする彼に、たくやはむしろその能動的な行動を褒める。たくやらしい性格がよく表れた裁量だ。

途中トラップによって結城と分断。無事でいてくれ！

途中「並列世界構成原理」執筆、広大たちと「LEGACY」を共著した今川教授をミイラで発見。

必死に探索を続けるが、出口は見つからず。もうだめかも、と思いだしたみおは、ついにたくやへ心の内を明ける。そして…。

本ページ（洞窟内）の攻略について

中は特に広くないものの似た場所が多いので右ページの洞窟内マップを見ながら冷静に攻略を進めよう。なお内部の仕掛けの破り方は結城、美月のどちらを連れてきた場合でも同じ。

POINT G 洞窟内での注意点

洞窟内に入るとなぜか分岐マップを開けない状態になるので注意。現在位置が洞窟内である限り、トップメニューの「分岐マップ」でしか開けない。ただし、「超念石」というアイテムを持っている場合だけは例外扱い。覚えておこう。

この通り、洞窟内ではマップが開けない。

POINT H ボタンを押すべし

洞窟内で最初にすべき行動は、洞窟内①にあるボタンを押すこと。なお、結城がパートナーの場合、「ボタンを押さない」を選んでも彼が勝手に押してしまうぞ。どうしても押したくないならば「結城を殴る」を選ぼう。

ボタンは洞窟内①の左側の壁にある。

POINT I メダルと宝玉を入手

ポイントHでボタンを押したことによって、扉④の右側に小さなくぼみが現れる。中にある黒いメダルと白いメダルを手に入れたら、次はポイントJ。どんどん進んでいこう。

結城を連れてきた場合にのみ、宝玉を手に入れることができる。美月の場合は不可能なので注意すること。

攻略フローチャート

ポイント	場所	内容
	社	双子岩の陰にみおのバッグがあるのを発見する。神奈が何かをしていた岩場が気になり調べた結果、穴に落ちて洞窟を見つける。懐中電灯を取りに岩場へ戻ったところ、結城と美月が現れる。
	8	
POINT G	結城を連れていく	洞窟内では何が起きるかわからない。好奇心が強すぎる結城に十分な注意をうながした後、2人で中へ侵入。慎重に奥へと進んでいく。
POINT H	洞窟内①	本当にこの道でいいのかと不安なってくる結城。だが、ここまでの道はあくまで一本道。間違えようがないはずだと答える。
POINT I	洞窟内③	前方に石で造られた大きな扉(扉④)を発見する。何かが分かるかもしれないと、とりあえず調べてみることになる。
POINT J	洞窟内③	「黒いメダル」、「白いメダル」の各々を特定の場所に使用(ポイントJ参照)すると、扉④が開く。このまま進んでいいのかと結城が問いかけてくる。
	洞窟内⑤	突然再び扉④が閉まり、結城と離ればなれに。殴っても蹴っても扉はびくともしないので、とりあえずこれを壊すための何かを探すため1人で奥へ。
POINT K	洞窟内⑥	扉が2つある部屋。なぜか鉄製の剣が落ちている。もしかするとこれを使用すれば……と思い、剣を拾って再び結城の元へ。
POINT K	洞窟内⑤	「鉄の剣」で扉④に斬りかかるが、焼け石に水。ふと扉を開けた方法を思い出す。すかさず結城がそれを行動に移そうとしたところ穴に落ちてしまう。
POINT L	洞窟内⑥	2つの扉の仕掛けを打ち破り(詳しくはポイントLを)、路を開く。なぜ、こんな作りにする必要があるのかと考えながらも奥へと進む。
POINT M / POINT N	洞窟内⑦	大きな棺と2体のガイコツ、そして今川教授のミイラがある部屋。棺の上蓋に刻まれたパズルを解いて(方法はポイントNを参照)さらに奥へ進む。
	地底湖	青白く光り輝く湖で、ついにみおと再会を果たす。出口を探し出そうと、2人で必死になるが……。
POINT O	外界への扉	そびえ立つ塔の左側から先へと進み、ついに外界へ通じる扉を発見する(ここの開け方はポイントOを参照のこと)。
	9	
	みお1人を行かせる	みおを1人で行かせて、単身再び洞窟内へ入っていく。急いで扉④まで戻ってみると……。
	エンディング	

POINT J メダルをはめ、扉を開ける

ポイントIで入手した2種類のメダル(「黒いメダル」と「白いメダル」)を特定の場所に使用することで、ようやく扉④を開けることができる。各々の場所は下を参照。なお、使う順序は特に問わない。

黒いメダル

白いメダル

黒いメダルは洞窟内②の地面にある、不気味な顔のレリーフの中央部に使用する。

対して白いメダルは洞窟内③の地面にある王冠をふちどったレリーフへ。

POINT K 鉄の剣について

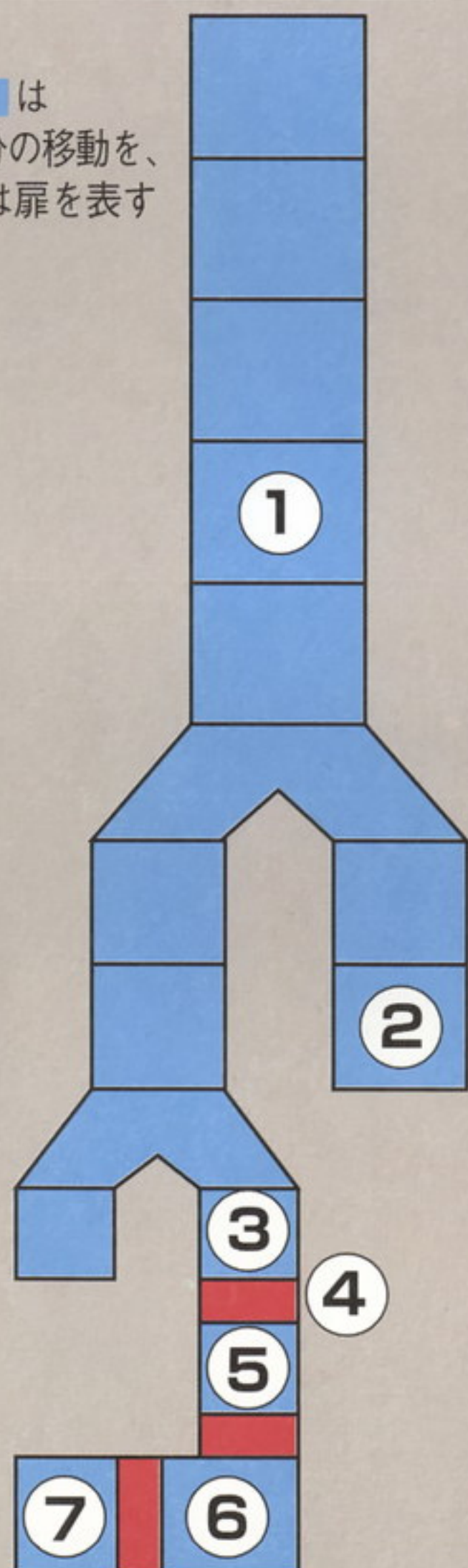
洞窟内⑥で入手し、洞窟内⑤で扉④を開けるために使った「鉄の剣」は使用後もなくならない。

これ以後、意外な場面で「鉄の剣」を利用することになるかも……。

POINT L 2つのドアについて

洞窟内⑥の仕掛けを紹介しよう。まず、手前にあるボタンを押して手前のドアを閉める。一瞬閉じ込められたと思って戸惑うかもしれないが、奥のボタンを押せば、次なる道は開けるぞ。

地下洞窟マップ

※■は1回分の移動を、■は扉を表す

攻略フローチャートおよびポイントの説明を簡潔にするため、暫定的に洞窟内の重要な場所へ番号を振ることにする。なお、洞窟の後半に出てくる地底湖や外界への扉に関しては割愛する。

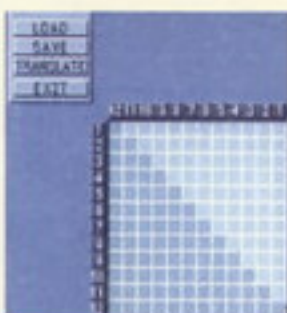
POINT M ハンディコンピュータを入手する

案外見落としがちなのが、ここで入手することができる「ハンディコンピュータ」。アイテム自体は今川教授のミイラのそばにあるので、忘れないよう心がけたい。

この辺を調べると今川教授の死体を発見する。

いろいろ調べ、メモ帳を発見すればログインネームが判明。コンピュータを入手できる。

POINT N ロジックパズルの解き方

洞窟内⑤は棺に刻まれたパズルを解くことで道が開ける。問題となるパズルは俗に「ピクロス」と呼ばれるもの。ただ厄介なのが、縦横の文字がアラビア数字でなく妙な12進数になっている点。下に変換したものを掲載するので、それを参考に解いてほしい。それでもできない人は右を参照

ハンディコンピューターの機能を使って変換できる。

左側の答え

色のついた部分が塗りつぶすところ。よ～く見てもらえばわかるかな？

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

POINT O 円盤を入手、銀のメダルで扉を開く

物語が進み、外へ通じる扉まで来ることができたら、まず中央にある「円盤」を入手してから右側のくぼみに「銀のメダル」を使って扉を開こう。なおメダルがないとどうやっても進めないので、一旦宝玉セーブをし、宝玉をロードするなり、トップメニューから「マップとアイテムはそのまま」でやり直すなりしよう。

美月がパートナーの場合に、扉④に対して使うといいかも……。

使用後なくなるのでもう一方のエンディングを見るなら再び取ってこよう。

次回予告 表紙で飾る発売直前特集!!

みおのストーリーはここまででおしまい。なお、記事内では宝玉入手のため結城をパートナーにしているが、美月をパートナーにした際の物語もおもしろいので、ぜひ挑戦してもらいたい。

さて、次週は表紙を飾っての発売直前特集とし、いろいろな新着情報を主にお届けしていく。もちろん、攻略の方も忘れないぞ。

発売直前！必殺技チェック

いよいよ発売となるX-MEN VS.～。完成度の高さに驚いている読者も多いんじゃないかな？ 完璧ともいえるこの移植作を遊び尽くすために、今回は全キャラクターの必殺技を紹介していく。このゲームは人気格闘ゲームの2大タイトルが融合したものだが、従来の必殺技とは仕様が大きく異なっており、特にストリートファイター側の必殺技はまるで別物になっているので、過去のゲームと同じ感覚で挑むと痛い目を見てしまうぞ。

全キャラ共通コマンド

技	コマンド
ダッシュ（空中ダッシュ）	→→or弱～強のP3つ同時押し
スーパージャンプ	↓↑or弱～強のK3つ同時押し
ガード（空中ガード）	相手と逆の方向に十字ボタンを入れる
アドバンシングガード	ガード中に弱～強のP3つ同時押し
投げ・つかみ技	相手の近くで→+中Por強P
受け身（投げ抜け）	↑以外+中or強のPorK
ダウン回避	転倒までに←↙↓+PorK
ヴァリアブルアタック	強P+強K（同時押し）
ヴァリアブルカウンター	ガード中に←↙↓+強P+強K（同時押し）
ヴァリアブルコンビネーション	↓↘→+強P+強K（同時押し）

リュウ Ryu

未だ見ぬ世界の強豪を倒すために、また、己の力を高めるために、世界を旅する格闘家。

全必殺技がパワーアップ

ストリートファイターシリーズを数少ない必殺技で渡ってきたリュウ。今回も3つの必殺技で闘うことになるが、3つともシリーズ中最高の性能を誇る。牽制に使う波動拳は画面上に2つ以上出すことができる(スーパージャンプ中か、通常ジャンプで1つ+地上で1つのどちらかに限られる)。対空技の昇龍拳は弱～強ともに上昇中は完全無敵だ。竜巻旋風脚は空中版ならめくり攻撃を狙える。真空波動拳と真空竜巻旋風脚には無敵が無く、出始めが弱いので注意が必要。連続技に組み込むのが最も手堅い使い方だろう。

技	コマンド
波動拳（空中可）	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←+K
真空波動拳	↓↘→P2つ同時押し
真空竜巻旋風脚	↓↙←+K2つ同時押し

サイクロップス Cyclops

高い指揮能力と攻撃力を誇る、X-MENのリーダー。正義のビームで悪を消し去る。

全てに恵まれた万能キャラ

彼が得意とするビーム攻撃は出戻りが早く、放つ方向を指定できる利点がある。対空のライジングアッパーカットはヒット後にPを追加入力することでヒット数が増加する。ランニングネックブリーカードロップは通常技キャンセルで奇襲に、ラピッドパンチは固めに使おう。サイクロンキックは若干スキがあり、ハイパーコンボは双方とも出が若干遅いため連続技専用と考えた方がいいだろう。

技	コマンド
オプティックブラスト	↓↘→+P
オプティックスイープ	→↘↓+P
ライジングアッパーカット	→↓↘+P
サイクロンキック	↓↙←+K
ランニングネックブリーカードロップ	ダッシュ直後に強P+強K同時押し
ラピッドパンチ	ダッシュ直後に弱P+弱K同時押し後PorK連打
メガオプティックブラスト	↓↘→+P2つ同時押し
スーパーオプティックブラスト	↓↙←+P2つ同時押し

特報 SPECIAL REPORT!!

4メガ拡張RAMカートリッジが実現する完極めり移植

- ●カプコン
- ●対戦格闘　完成度100％
- ●拡張RAMカートリッジ必須
- ●7､800円（拡張RAMカートリッジ4MB同梱）
- ●11月27日発売予定

MARVEL COMICS X-MEN VS. STREET FIGHTER®

移植作品に対してプレイヤーが望むことは、完全移植のただひとつ。しかし、特に大容量のデータを必要とする昨今の格闘アクションは、その完全移植こそを最大の壁としてきた…。

そして満を持してついに登場したのが、アーケード版の作品の完全再現を可能とした拡張RAMカートリッジなのだ。

対応ソフトの第一弾となったこのX-MEN VS.～で、今後の移植作を背負って立つ拡張RAMカートリッジ4MBのパワーを確かめよう！

Ken ケン

永遠のライバルにして最高の親友であるリュウと再び拳を交えるべく修業を積んだ男。

大差ないがやはり別物

リュウの必殺技と比べると波動拳の形が小さくて硬直が長く、竜巻旋風脚は判定の発生は早いがヒットしても相手は倒れないという短所がそれぞれにあるので使い方は難しい。昇龍拳は上昇中が無敵なのはリュウと同じだが、空中でも出せるという大きな利点もある。ハイパーコンボは性能的にはかなり良く、神龍拳は上昇中が無敵で、昇龍裂破は最初の昇龍拳が終わるまでが無敵だ。主に使うのは横へ判定が伸びる後者で、使い方は連続技に組み込むか、相手の必殺技に対して無敵部分を合わせるのがベストだろう。

技名	コマンド
波動拳（空中可）	↓↘→+P
昇龍拳（空中可）	→↓↘+P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←+K
昇龍裂破	↓↘→+P2つ同時押し
神龍拳	↓↘→+K2つ同時押し

Wolverine ウルヴァリン

アダマンチウムで強化された骨格と超回復のミュータント能力で不死身に近い凶戦士。

必殺技は無用か!?

通常技で手数多く攻めていけるので必殺技はあまり必要としない。逆に必殺技自体の使い勝手があまり良くないことも理由にあるが、使い道がないわけでもない。対空になるトルネードクローと追い打ちに最適なバーサーカーバレッジはヒット後にPボタンの追加入力でヒット数が増す。ドリルクローはガードされてもすぐ行動できるので↓+中Kなどでフォローしよう。バーサーカーバレッジXは判定の発生が早く、弱Pからでも連続技になる。逆にウェポンXは出るまでに時間はかかるが出てしまえば突進速度は速い。

技名	コマンド
バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
トルネードクロー	→↓↘+P
ドリルクロー（空中可）	十字ボタンどれか+中P+弱K同時押し
バーサーカーバレッジX	↓↘→+P2つ同時押し
ウェポンX	→↓↘+P2つ同時押し

Chun-li 春麗

父の仇であるシャドルー総統のベガを追う、インターポール捜査官。若いが格闘技術は一流。

ハイパーコンボが充実

必殺技には特筆する能力はない。中でも飛び道具は出戻りが若干遅く、対空の天昇脚に無敵はないので使用には注意が必要だ。旋円蹴は奇襲に使えるが移動速度が遅いため、やはり決め手に欠ける。百裂蹴は空中でも出せるのでエリアルからの連続技に組み込もう。ハイパーコンボの千裂脚と覇山天昇脚は出が速く、連続技に使える。また、気功掌は無敵時間が長く攻撃範囲が広い長所を持つが、攻撃判定の発生が遅いという短所もある。

技名	コマンド
気功拳	←↙↓↘→+P
天昇脚	↓ため↑+K
旋円蹴	→↘↓↙←+K
百裂脚（空中可）	K連打
気功掌	↓↘→+P2つ同時押し
千裂脚	↓↘→+K2つ同時押し
覇山天昇脚	↓↙←+K2つ同時押し

全なる移植作がついに発売されるときがきた!!

基本の知識をたくわえましょう

攻

このゲームで攻める際のポイントとなるのが、様々な利点のあるダッシュである。ダッシュ中に受ける制限といえば急停止できないくらいで、それ以外は直立状態と同じく、攻撃を出すこともできればガードもでき、ジャンプすることも可能なのだ。ダッシュ攻撃は移動しながら攻撃を出すので単純にリーチが伸びることになる。また、しゃがみ攻撃や特殊技も出すことが可能だ。ダッシュにおける唯一の制限となる急停止できないということで生じる弊害は無いので、対戦中は常にダッシュしていても良いくらいだ。ちょっと離れた所からでもダッシュ攻撃なら接近しながら攻められる。これは、エリアルレイブを狙う上で欠かせない要素でもあるので、活用法を覚えたいところだ。

ダッシュ弱攻撃から浮かせ技へ繋ぐ。基本だ。

ハイパーコンボを組み込んだ連続技を決めることも勝利の秘訣となるぞ。

防

身を守る手段と聞いて思いつくのがガード。このゲームでは地上の上下ガードと空中ガード、アドバンシングガードなど様々ある。聞き慣れないアドバンシングガードというのは相手を押し戻す効果がある動作で、主に相手との距離を広げたいときに使う。相手との距離を広げるということは自分の攻撃も届かなくなるため、闇雲に使っても効果は得られないので注意しよう。空中ガードというのは、ゲームによって地上の攻撃はガードできないなどの制限があるのだが、このゲームでは地上のガードと同じで、投げ技以外の攻撃は全て防ぐことができる。上下に使い分ける必要がない分、空中ガードの方が使い勝手は良い。果敢に攻めるのもいいが空中ガードで様子を見ることも肝心だ。

相手の闘い方のクセを読めれば…。

うまくガードできて、反撃も確定だ。

怪しい攻めを展開されたらアドバンシングガード。

Storm ストーム

X-MENのサブリーダー。大自然の力を自由に操ることができる能力を持っている。

空中戦と間接攻撃が得意

間接的に攻撃する必殺技が揃っており、そのどれもが空中からでも出すことができる。ワールウインドは3つの竜巻が連なっているが攻撃判定は意外と薄い。ダブルタイフーンは相手の位置を補足してから出現する特殊な間接攻撃だが、動き回る相手には当てにくいので注意しよう。ライトニングアタックは2回まで方向転換できるので、ヒット後は相手を追尾して連続ヒットを狙おう。ハイパーコンボは双方とも画面全域を攻撃する便利なものだが、発生が遅いのが玉に傷である。

技名	コマンド
ワールウインド（空中可）	↓↘→+P
ダブルタイフーン（空中可）	↓↙←+P
ライトニングアタック（空中可）	十字ボタン+中P+弱K同時押し
飛行（空中可）	↓↙←+K2つ同時押し
ライトニングストーム	↓↘→+P2つ同時押し
アイスストーム	↓↙←+P2つ同時押し

Nash ナッシュ

アメリカ空軍中尉。軍の上層部と癒着する巨悪の噂を聞き、単身で調査を始める。

強力な必殺技は健在

数少ない必殺技で強烈な強さを発揮してきたナッシュ。このゲームではサマーソルトシェルに飛び道具が加わり、さらに新しい必殺技も覚えた。しかし、使い方は従来と同じで、ソニックブームは攻めの基点に、サマーソルトシェルは対空や連続技に使おう。新技のムーンサルトスラッシュは判定が強く技後のスキも少ないので多用できる。ソニックブレイクは出戻りが速いため連続で出せば連続技になる。サマーソルトジャスティスは出始めの無敵を利用した使い方が好ましい。

技名	コマンド
ソニックブーム	←ため→+P
サマーソルトシェル	↓ため↑+K
ムーンサルトスラッシュ	空中で↑↗→+K
ソニックブレイク	↓↘→+P2つ同時押し
クロスファイアブリッツ	↓↘→+K2つ同時押し
サマーソルトジャスティス	↓↙←+K2つ同時押し

Gambit ガンビット

手に触れた物にエネルギーをチャージして爆発させるという能力を持つ、元・海賊。

カードと棒術を操る男

キネティックカードはカードを投げるまでに若干時間は掛かるが、飛び道具自体の攻撃判定の移動が速いので多用できる。上空を狙うトリックカードと併用するとより効果的だ。ケイジャンスラッシュは弱～強で攻撃形態が変化する突進技で、中でも弱はリーチが長く、なにより攻撃判定の発生が凄じく早いのが武器となる。ケイジャンストライクは最初のジャンプ後の画面端で↑↓と入力すると、さらにジャンプできる。また、PとKで攻撃形態が異なる。ロイヤルフラッシュは攻撃判定の発生が遅いので使い方が難しい。

技名	コマンド
キネティックカード(空中可)	↓↘→+P
トリックカード	↓↙←+P
ケイジャンスラッシュ	→↓↘+P
ケイジャンストライク	↓ため↑+PorK
ロイヤルフラッシュ	↓↘→+P2つ同時押し

Vega ベガ

邪悪なるサイコパワーの使い手。裏社会を牛耳る秘密結社シャドルーの総統でもある。

必殺技の数は豊富だが…

サイコショットは弱～強で弾の軌道を変化させられる。サイコフィールドは出は遅いが攻撃範囲が広いのが魅力だ。コマンド技となったダブルニープレスは空中からでも出せるので、連続技や奇襲に使おう。サマーソルトスカルダイバーはガードされるとスキが生じるので多用は難しい。ベガワープも回避専用に。サイコクラッシャーは連続技に使おう。

技名	コマンド
サイコショット	←↙↓↘→+P
サイコフィールド	→↘↓↙←+K
ダブルニープレス(空中可)	←↙↓↘→+K
ヘッドプレス	↓ため↑+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Por↓ため↑+P
ベガワープ(空中可)	→↓↘+PorK
飛行(空中可)	↓↙←+K2つ同時押し
サイコクラッシャー(空中可)	↓↘→+P2つ同時押し
ニープレスナイトメア	↓↘→+K2つ同時押し

Magneto マグニートー

迫害されているミュータントを守るため、敢て全人類と敵対する道を選んだ孤高の戦士。

多彩な飛び道具が武器

彼の必殺技のほとんどが飛び道具だが、用途は限られている。E-Mディスラプターは発生が速いので牽制や連続技に使い、マグネティックブラストは空中からの奇襲に役立つ。ハイパーグラビテーションは発生は遅いものの、ヒットすると相手を引き寄せるのでエリアルレイブが確定する最も実用的な飛び道具だ。マグネティックフォースフィールドは相手の攻撃を受け止めつつ反撃する当て身技。ハイパーコンボは双方とも連続技に使おう。

技名	コマンド
E-Mディスラプター(空中可)	←↙↓↘→+P
ハイパーグラビテーション(空中可)	→↘↓↙←+K
マグネティックブラスト	空中で↑↗→+P
マグネティックフォースフィールド	←↙↓↘→+K
飛行(空中可)	↓↙←+K2つ同時押し
マグネティックショックウェイブ	↓↘→+P2つ同時押し
マグネティックテンペスト(空中可)	↓↘→+K2つ同時押し

Dhalsim ダルシム

インドの神秘を体現するヨガマスター。常人には計り知れない崇高な目的に向かい闘う。

ヨガマスターは偉大なり

炎を吹き出す飛び道具のヨガファイア、ヨガフレイム、ヨガブラストは絶妙な役割を担っている。攻め込むときにはヨガファイア、遠距離からの奇襲にはヨガフレイム、先読みの対空にヨガブラストをそれぞれ使っていこう。ヨガテレポートは出現後のスキが大きいので回避手段として考えたい。ハイパーコンボでは、攻撃判定の発生が速いヨガインフェルノが多用できる。中距離から通常技をキャンセルしても連続技になるくらいだ。ヨガストライクは対空だが少し使いにくい。

技名	コマンド
ヨガファイア(空中可)	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート(空中可)	→↓↘or←↓↙+P3つorK3つ同時押し
ヨガインフェルノ	↓↘→+P2つ同時押し
ヨガストライク	↓↘→+K2つ同時押し

ジャガーノート Juggernaut

神秘の宝石に込められた魔法によって、不死身の肉体と驚異の怪力を手に入れた悪の超人。

破壊力はピカイチだが…

その巨体から繰り出される必殺技はどれも破壊力があるのだが、ガードされると反撃確定の技が多い。となると連続技に組み込みたくもなるが、どれも発生が遅く、単発のヒットを狙うしかないのだ。強いて確実性で選ぶならしゃがみ中Kヒット後や投げ技の後の追い打ちに使うのが好ましい。体力があるうちはゲージを溜める意味でもガンガン突進しよう。その理由は、ジャガーノートヘッドクラッシュを使うため。この技だけは判定の発生が早く、お手軽の連続技に組み込める上に破壊力もあるからだ。

技名	コマンド
アースクェイクパンチ	→↘↓+P
ジャガーノートパンチ	←↙↓↘→+P
ジャガーノートボディプレス(空中可)	←↙↓↘→+K
サイトラックパワーアップ	→↓↘+P2つ同時押し
ジャガーノートヘッドクラッシュ	↓↘→+P2つ同時押し

ザンギエフ Zangief

赤きサイクロンの異名を持つロシア出身のプロレスラー。投げる相手は選ばない荒くれ者。

強烈な投げ技がいっぱい

相変わらずの投げ間合いを持つスクリューパイルドライバーは、空中でも決めることができる。アトミックスープレックスは間合いによってフライングパワーボムに変化する特殊な投げ技で、投げ失敗モーションがないのは利点のひとつ。ダブルラリアットも空中から出せるようになっている。バニシングフラットは手のひらで飛び道具をかき消す効果がある。ハイパーコンボは発動後にスーパーアーマー状態になるという特典もあるぞ。

技名	コマンド
ダブルラリアット(空中可)	P3つorK3つ同時押し
アトミックスープレックス	←↙↓↘→+K(密着)
フライングパワーボム	←↙↓↘→+K(密着以外)
スクリューパイルドライバー(空中可)	十字ボタン一回転+P
エリアルロシアンスラム	→↘↓↙←+K
バニシングフラット	→↓↘+P
ファイナルアトミックバスター	十字ボタン一回転+P2つ同時押し

セイバートゥース Sabretooth

鋭い爪と牙で肉を裂き噛み砕く、血に飢えた暗殺者。ウルヴァリンを最大の宿敵とする。

ハイパーコンボが多用できる

必殺技の数は少ないが、通常技で手数多く攻めることができ、その破壊力も並外れているので問題はない。逆にガードされてしまうと攻めが止まってしまう。必殺技は、無用の長物とも言えなくもない。強いて使いどころを考えると、バーサーカークローは中距離からの奇襲に、ワイルドファングは相手の飛び道具に合わせ、アームドバーディーは起き上がりに重ねる……。ハイパーコンボも単発での使用法はないのだが、エリアルからの連続技に組み込める分、使用頻度は断然高い。

技名	コマンド
バーサーカークロー	↓↘→+P
ワイルドファング	→↘↓↙←+P
アームドバーディー	→↘↓↙←+K
バーサーカークローX	↓↘→+P2つ同時押し
ウェポンXダッシュ	→↓↘+P2つ同時押し
ヘビーアームドバーディ	→↘↓↙←+K2つ同時押し

キャミィ Cammy

秘密結社シャドルーのベガにマインドコントロールされている親衛隊員。

使用頻度の高い技が多数

上昇中が無敵のキャノンスパイクは対空で決まり。移動速度が速く空中でも出せるキャノンドリルは連続技に組み込むのが適している。素早い動きで手数多く攻めていけるので、フーリガンコンビネーションとキャノンストライクは奇襲にまぜることでより効果を得られる。スピンドライブスマッシャーは出始めが、キラービーアサルトは相手に突撃するまでがそれぞれ無敵になるので活用しよう。

技名	コマンド
キャノンスパイク	→↓↘+K
キャノンドリル(空中可)	↓↘→+K
アクセルスピンナックル	↓↘→+P
キャノンリベンジ	→↘↓↙←+P
フーリガンコンビネーション	↓↙←+K後中or強K
キャノンストライク	空中で↓↙←+K
スピンドライブスマッシャー	↓↘→+K2つ同時押し
キラービーアサルト	↓↘←+K2つ同時押し

ローグ Rogue

怪力と頑丈な体が自慢で、X-MENの中では力仕事が担当だが、中身は恋に憧れる乙女。

相手の能力を吸収しろ

必殺技は全てパンチを出しながら突進する技で、中でもリピーティングパンチは攻撃判定の発生が速いため、連続技に組み込むことができる。その他の突進技も奇襲に使える。しかし、彼女の本当に使える技は、特殊能力でもあるパワードレインだ。これはガード不能の投げ技で、技が決まると同時に相手の能力を吸収できる。相手によって吸収できる技は定められているが、本人の技より高性能な場合があるのだ。また、ハイパーコンボでも相手の能力を吸収することができるぞ。

技名	コマンド
リピーティングパンチ(空中可)	↓↘→+P
ライジングリピーティングパンチ	→↓↘+P
パワーダイブパンチ	→↓↘+K
パワードレイン(空中可)	↓↙←+K
能力使用	↓↘→+K
グッドナイトシュガー	↓↘→+P2つ同時押し

豪鬼 Gouki

拳を極めし者…。殺意の波動を身にまとい、己の力を試すべく闘い続ける男。

リュウ+ケン+α

ゴウキの必殺技はリュウとケンに似ているが少し仕様が異なる。波動拳、昇龍拳はケン側に近く、竜巻斬空脚はリュウ側だが空中で連続ヒットしやすい利点がある。また、ハイパーコンボの方も彼らと同じ技は性能が酷似している。ゴウキだけの技である天魔空刃脚は多段ヒットする高性能な技だが、阿修羅閃空は移動後にスキが生じるので回避専用に。

技名	コマンド
豪波動拳(空中可)	↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚(空中可)	↓↙←+K
天魔空刃脚	空中で↓↘→+K
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+P3つorK3つ同時押し
滅殺豪波動	↓↙←+P2つ同時押し
滅殺豪昇龍	↓↘→+P2つ同時押し
天魔豪斬空	空中で↓↘→+P2つ同時押し
瞬獄殺	弱P、弱P、→、弱K、強P

発売直前！これがサターン版のすべてだ！

いよいよ発売直前となったサターン版「STCC」。これまでに何度かサターン版の特徴を紹介してきたが、このへんで総おさらいの意味も含めてもう1度全体を振り返ってみよう。

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度100%

SEGA Touring Car Championship SATURN EDITION

●セガ
●11月27日発売予定
●レース
●5,800円
●2人同時プレイ可能
●マルチコントローラー、ハンドルコントローラー対応
●全年齢推奨

サターン版「STCC」総おさらい！

久々のセガアーケードレースゲームの移植モノとして期待されるサターン版「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（以下STCC）」。MODEL2、しかも「セガラリー」よりも性能のアップしたバージョンで開発された「STCC」をサターンに移植するというのだから、それは大変な作業である。しかしアーケードモードの完全移植はもちろん、家庭用にうまくアレンジされたサターンモードも搭載して、11月27日、ついに発売される！

アーケード版では3＋EXTRAコースという構成だが、サターン版はさらに1コース増えた。

最終調整を終えたサターン版「STCC」。プロデューサー高部氏のこだわりがここにある。

CHECK 1 ゲームモードはアーケードサイドとサターンサイドの2つ

ARCADE SIDE

シビアさがウリ。何から何まで完全移植！

サターン版「STCC」では、この『ARCADE SIDE』をセレクトすることでアーケード版の完全移植モードをプレイすることができる。そのデキはというと、完全移植という名に恥じないくらいアーケード版同様にシビアかつストイック。操作デバイスやハードの違いからくる違和感はあるものの、プレイ感覚はまさしくアーケード版と同じ「STCC」そのものである。裏技だったエキスパートモード、ディップスイッチを設定しないと遊べなかったグランプリモードも遊べるようになるのも特徴だ。アーケード版のファンならまずはこのモードからチャレンジしてみよう！

アーケード版にあったフィーチャーはほぼすべて完璧に移植されている。

アーケード版同様、クルマの挙動は非常にシビア。それがこのモードのウリだ。

予選～本戦へと進んでいくゲーム展開もアーケード版と何等変わりない。完全移植だ。

SATURN SIDE

様々なアレンジが施されたオリジナルモード

サターン版ならではの要素が満載されているのがこの『SATURN SIDE』。マシン挙動もアーケード版に比べてかなりマイルドになり、また接触などによる減速率が下がっているなど、初心者でも比較的楽に走行できるようになっている点はウレシイ。遊びやすさなら断然こちらだ。

マシンカラーを変えて走るのもまた一興。これもサターン版だけの特権といえる。

マシン挙動がマイルドになり、操作しやすくなっている。

接触などによる減速率が下がり、実にストレスなく走れてしまう。

また、その他にもマシンカラーが変更できたり（アーケードサイドでも可）、右のページで紹介しているような多種多用なフィーチャーが加わり、実に魅力的な仕様となっている。

この密度はオリジナル以上!?

CHECK 2 12月25日、インターネットを用いたグローバルネットイベント開催!!

何とインターネットを使って世界中の人とタイムを競い合うという夢のイベントが開催される。第1回目として予定されているのが12月25日、クリスマスでのイベント。この日だけ登場するオリジナルコースで世界中を相手にタイムアタックをしよう! というワケだ。

セガサターンモデムを持っていればエントリーもかなり楽になる。

「STCC」公式サイト。ここで世界中のタイムを見ることもできる。

日時等を合わせて「STCC」を起動すればグローバルネットイベントの告知が表示される。

水口AM分室長より一言

もっとワールドワイドなイベントはできないものかと考えたのが、このイベントです。インターネットを使って世界中の人と競い合えるなんて素敵じゃありませんか? 豪華賞品も用意していますので、ぜひ参加してみてください。

CHECK 3 オリジナルコースも入った!!

for SATURN SIDE

アーケード版はEXTRAコースを含めても全4コースだったが、サターンサイドでは、ある条件を満たすと全くオリジナルのコース『BOOM TOWN CIRCUIT』が出現する。前半は第3戦の市街地を思わせる都市部からスタートし、中盤は他のコースでは見ることのできない緑豊かな森林を疾走、後半は再び市街地へ入っていくという、全長2,771mのハイスピードテクニカルコースだ。パッシングポイントが多く、コースレイアウト自体もそれほど難しくないので(難易度的には第2戦よりも少し易しめ)、非常にバトルがアツいコースとなっている。

オリジナルコースの完成度は他の4コースと比べても決して見劣りしないものだ。

ときには森林を横目に走り、ときにはビルの谷間を走り、またときには湖畔を疾走する。めまぐるしい景色の変化とその移り変わりの新鮮さは他のコースではまず味わえないものだ。

BOOM TOWN CIRCUIT出現!

CHECK 4 細かなマシンセッティングも可能!

for SATURN SIDE

サターンサイドでは「セガラリー」以上のセッティングが可能になっている。セッティングできる項目もステアリングの切れ角からファイナルギアレートまで多岐に渡り、実に細かいセッティングが可能。ここでFR、4WD車の欠点を補うようなセッティングができれば無敵だろう。

各セッティング項目にはわかりやすいイラスト図解が表示される。

マシンセッティングで自分好みのマシンに仕上げよう。

2P対戦でチューニングカーを使うこともできる。

CHECK 6 タイムアタックではゴーストカーも出現!

for SATURN SIDE

自分のトップタイムの走りを再現してくれるゴーストカーとバトルし、それに勝てばタイムアップするという非常にわかりやすい機能。「セガラリー」、「デイトナUSA CE」でも好評だったこのゴーストカーは当然のように「STCC」でもサポートされている。

もちろんゴーストカーに当たり判定はないので安心して攻められる。

CHECK 5 グランプリモード&エキスパートモードもあり!

for ARCADE SIDE

何と1コース20周もするというグランプリモード、そしてタイヤグリップが落ち、より挙動がシビアになるエキスパートモードまでもが、ある条件を満たすことで遊べるようになる。特にGPモードはタイヤがタレてくるなどのフィーチャーもアリ。

ピットタイミングが勝敗を決める要因になるぞ。

景色が暗めになり、より難易度が増すエキスパートモード。

CHECK 7 アナログデバイスの調整はカンペキ!

レースゲームにとって操作性の善し悪しは非常に重要になってくるのだが、その調整がいかにできるかも1つのポイントとなる。その点、「STCC」は完璧といっていいほど充実しており、特にアナログデバイスの調整は実に細かい部分までできるようになっている。

効き始めから最大値など、アナログならではの調整が事細かにできるのはうれしい。

次号では各コースのワンポイント攻略をお届けするぞ!

SONIC R

PROJECT SONIC #2

ついにヤツが…姿を現した!!

ソニックR

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ
●12月5日発売予定
●5,800円
●レーシングアクション
●マルコン対応

レースだけでなく、様々な要素が詰め込まれ、いろんな遊び方ができるこの「ソニックR」。今回は、隠しキャラクターとして登場するメタルソニックを本邦初公開！　このキャラは、普通にプレイしていては絶対に出てこない。どうやって出すかはまだちょっと秘密なのだ。でも、その隠された走行性能や特殊性能を探ってみるぞ!!

常に前向き!!

クールガイ!!

おおっ!?　他のキャラクターと共にメタルソニックがレースに出場する??　ソニック達は、準備運動などに余念がないけど、メタルソニックは浮上したまま直立不動。クールでカッコイイキャラだね!!

ある条件を満たせば、使用できるらしい…？

ん?これは何モード!?

最初のコース、リゾートアイランドで、メタルソニックとソニックが対決かっ!?　チャレンジって書いてあるみたいだけどとりあえず、メタルソニックに挑戦ってことかな。タイマンバトルの始まりだ!!

メタルソニックとバトル!

メタルソニックは、的確にコースを走行する!!　少しでもミスをすると、ギューンと抜かれてしまうのだ！　ここはショートカットを駆使して追い抜き、少しでも間を離していこう!!

隠しキャラクターはあと3体!!

メタルソニック以外にも、隠しキャラクターはあと3体？いるようだ。他の3体はいったい誰なのか!?　以前のシリーズに登場したキャラ？　それとも、まったくの新キャラクターか!?

メタルソニックの性能をレポートしちゃうぞ!!

ソニックを倒すために、Dr.エッグマンに造られたメタルソニック。そのメタルソニックが、今またソニックの前に立ちふさがるのだ！ 性能は、ソニックと同等かそれ以上のパワーを持っていると言われるメタルソニック。メカだけに、ソニックにはできない特殊能力も持っているようだ。君は、このキャラクターを使いこなせるか？

レポートその1 アクセラレーション

CHECK! 加速力、最高速度共に、通常のキャラクターよりも性能が高いようだ。ソニック達のように丸まりダッシュはできないようだが、胴体に内蔵されているジェットエンジンで、滑るように走行していくぞ。直線コースでは有利なキャラかも!?

両手を下げ、直立不動で疾走するメタルソニック。これが彼流の走り方だ。

ナックルズにも負けない!!

スタートダッシュも他のキャラと比べて速いようだ。後は、いかにこの速度を落とさずにコースを周回できるかだろう。最高速度は、初期キャラクター中最速のナックルズより上かもしれないのだ!!

レポートその2 ハンドリング

CHECK! 加速力が高いキャラだけに、小回りはききにくいようだ。しかし、ドリフト走行が可能で、ドリフトによる減速もゆるやか。浮上して走行しているからなのか、滑るようにコーナーを抜けることができるようだ。けっこう扱いやすいかな？

減速しない!?

直立不動のままコーナーをドリフト走行するメタルソニック。滑るようなコーナリングで、クリアできる。ただし、急なコーナーは苦手かも!?

他のキャラクターと同じように、L・Rボタンを使用すると体が傾いて曲がりやすくなる。ちょっとしたテクニックだが、知っているのと知らないのではかなり違うぞ。

レポートその3 特殊性能

CHECK! メタルソニックは、ソニックやテイルスと同様にジャンプが可能。しかし、特殊性能は持っていないようだ。でも、水上走行ができるみたいなんだけど…。

ジャンプは1回!!

二段ジャンプと同じくらいの高さがあるぞ。

水上も…!?

スピードが落ちてしまうとボチャン。

そういえばマルコン対応！

この「ソニックR」は、マルコンに対応している。通常の方向キーとの操作性の違いは、やはりコーナーなどで微妙な角度を維持しつつ走行できることだ。「セガラリー」と感覚が似ているけど、アクション性が高いレースゲームなので、どちらかというと「ナイツ」の操作感覚に近いかもしれない。マルコンを持っている人はぜひプレイしてみて、違いを感じてほしい。持っていない人は、これを機に買ってみよう!!

微妙なコーナリングを実現してくれるマルコン。君は持ってるかな？ 確実に違うよ。

発売真近!! 目印はコレ！

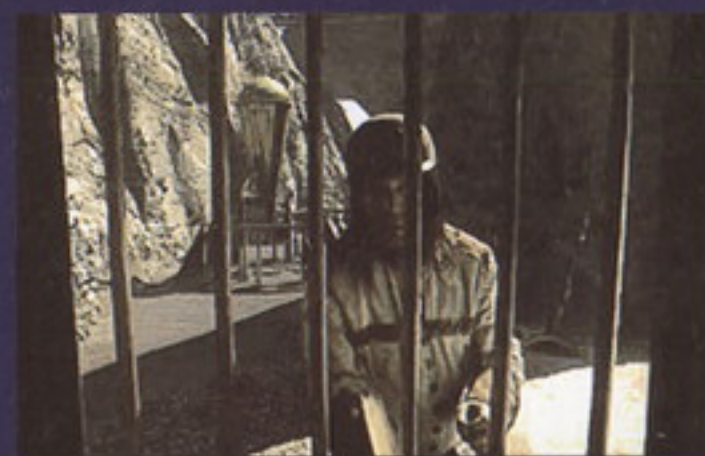
「ソニックR」の発売日まで、あと少しとなったけど、お店での目印はこのイラスト!! 疾走するソニックとナックルズ、そして上を飛んでいるテイルスで一発でわかるはず。そういえば、ソニックの顔つきが、CGレンダリングされたキャラクターながら、非常に綺麗に仕上げられているこのイラスト。お店で見つけたら、即買いだぞ！

特報 SPECIAL REPORT!!

RIV
THE SEQUEL

- ●エニックス
- ●アドベンチャー
- ●'98年2月発売予定
- ●7,900円
- ●CD-ROM5枚組
- ●全年齢推奨
- ●1人プレイのみ

あなたは再びアトラスが綴る本の中の世界に引き戻されてしまった……。「RIVEN」のストーリーは世界的に大ヒットした名作「MYST」のエンディングから始まる。

特殊なインクと本を使って世界を記述すれば、それを現実に変えられるという力を持つという"ドニ"一族の末裔アトラス。あなたは彼に協力を要請され、"リヴン"と呼ばれる世界に降り立つ。その第一歩は檻の中。これは侵入者を拒む罠なのか。そこには軍服のような衣服をまとった男がいる。しかし言葉が通じず、あなたとの接触をあきらめたその男は、アトラスからあずかった"牢獄の本"を強引に取り上げ……。

プレイヤーは、まずアトラスから"アトラスの日記""牢獄の本"を受け取るのだが、"リヴン"に着くやいなや衛兵の男に取り上げられてしまう。

アトラスの命を受け、RIVE
そしてそこには文化が…

謎に満ちたゲートルームを探索

壁の文字は理解不能。衛兵が話していた言語だろうか。

序盤で訪れることになるゲートルーム。美しい外の様子とは一転、暗い雰囲気の部屋だ。ここではスイッチで部屋が回転し、入り口が現れたり隠れたりする、いかにも"MYST的な"仕掛けが待っている。また、壁に文字を発見することができるのだが、手掛かりにはならない。

まだ見ぬ敵、ゲーン

ゲートルームの昆虫型のオブジェにはレンズが埋め込まれ、数種類のステンドグラスを見ることができる(ページ左右参照)。いずれもある人物が象徴的に描かれている。この人物がゲーンなのだろうか。人間が落下する描写は何を意味するのか?

昆虫の形のレンズ。この形にも意味があるのだろうか。

EN®
TO MYST®

まず、目にする金色の機械「テレスコープ」。神聖な意味を持っているというが。

解放されたプレイヤーはただきまよい続ける

突然謎の覆面男が登場。衛兵らしき男を吹き矢で倒し"牢獄の本"を奪う。彼はあなたに一瞥を投げ、檻のレバーを引き上げた。自由の身になったものの、彼の行動は釈然としない。敵なのか味方なのか。男の姿はすでに消えていた……。

今まで感じたことのない底知れぬ恐怖に遭遇しつつも、好奇心とリヴンの美しさに突き動かされ探索を始めることだろう。その行く手に現れるのは金色の大きな機械らしきもの。だが、動かし方はわからない。とりあえず先を急げ。

檻を脱出すると、そこには「MYST」を何倍も上回る恐怖と美しさが待ち受けていた。そして、崖下には軍服の男が捨てられていた。

Nの世界へ

その多くが奇抜なデザインで、用途も理解しづらい道具や建造物。しかしこれらはそこに息づく人間の存在を訴えかけてくる。

右の写真はスクールランプ。幅広く照らせるように円形を取り、子供に対して親近感のあるカラフルな彩りだ。序盤から登場するナイフは、実用本位というよりシンボリックな意味合いもあるようだ。こういったディテールの細かさは、リヴン全般に見られる。

丸いポッド型の建築物が宙に浮かぶように密集している。住人が建てたのだろうか。

プレイヤーが最初に遭遇する乗り物"マグカー"。モノレールのように往復している。

サイアン&エニックススペシャル対談

「RIVEN」はサン電子ではなく、なぜエニックスが販売を担当するのか。こういった疑問を抱いた読者も多いだろう。そこで、今回はサイアン社のランド・ミラー社長とエニックスの二見氏の対談を実現させ、その真相を聞いてみることにした。

今まで存在しなかったRIVENの世界を旅してもらいたい

RAND K.MILLER

ランド・ミラー氏

サイアン 社長

全世界で350万本以上を売り上げた「MYST」で世界的に脚光を浴びた、アメリカ・シアトルのサイアン社の社長。彼は「RIVEN」ではゲームデザインを担当している。弟ロビン・ミラー氏との兄弟クリエイターとしても有名。

MYST以上に広がる世界観の魅力

二見　そもそも私自身が前作「MYST」の大ファンだったんです。日本版を発売日に入手して、2日後には終わらせてしまったぐらいで。

ミラー　彼は私達の仕事をよく理解してくれていましたよね。初対面のときから、二見さんとはうまくやっていけると確信できました。

二見　「MYST」の発売後、しばらくサイアンについての情報が出てきていなかったんですが、今年のE3で「RIVEN」が発表されると知りました。これが前作を上回るグラフィックと世界観を持っているのに感動して、アメリカの仕事を通じて関係のあったサン電子さんに声をかけてみたわけです。

――それで、エニックスが「RIVEN」の販売を担当されるということになったわけですね。

二見　はい。もともと世界観とオリジナルゲームはすべてサイアンが制作し、現在サン電子さんがコンシューマ版を制作されています。

ミラー　私達にとって一番大切なことは作品を喜んでもらうこと。それを考えると、二見さんが「MYST」のファンだったことは両者の関係にとってプラス材料でしたね。

二見　「RIVEN」は「MYST」以上に五感を使わないと解けないゲーム。実際に扉や道があったらどうするか、次々に考えないと解けない。ただ日本のコンシューマ向けとしては少し難しすぎる面もあるんです。それで今回オリジナルのPC版にはなかった「ゲーンの手紙」というものを追加しました。

ミラー　ゲーンの手紙は、手法としては「MYST」でも使ったものなんですけど、なぜか「RIVEN」ではPC版にもMac版にも取り入れなかったんですよ。

――ヒントを与える手法として手紙を採用したのはどちらですか？

ミラー　それは私です。手紙はゲームの謎めいた雰囲気を壊さない。それに手紙ならば、読む読まないをプレイヤーが選択できますからね。

二見　ところで、「MYST」のエンディングは物語に続きがあることを示唆していますよね。「MYST」を制作されていた時点ですでに続編が念頭にありました？

ミラー　大まかなアイデアはありました。でも「MYST」が成功するかわからなかった。だから、実際に成功して続編を作れることになったので、細部の検討を始めました。

――あの独特の世界観は、どのように作られたものなのですか？

ミラー　自分ではそれほど革新的ではないと考えています。私は、サイアン初の作品である「マンホール」のほうがはるかに革新的だったと思っています。「マンホール」で初めてコンピュータ上に世界を作り上げたんです。その後10年かけて、「RIVEN」という大きな世界へ発展してきたわけです。

二見　「マンホール」って、すごいゲームですよね。

ミラー　根本的なアイデアは「RIVEN」などと同じですけど、もっとシンプルな世界ですね。ただいずれの作品にも共通するのは得点などを気にせずにいろいろなところを探検して回れるということだと思います。これが多くの人々を引きつける魅力ではないでしょうか。

――「MYST」の前史の世界を第3弾にするつもりはありますか？

ミラー　「MYST」の世界は正直、広がりすぎました。だから、次回作をゲームとして発表するつもりはないですね。でも、その世界の背景を説明する小説などが出ていて、それを通じて今後も世界観を伝えていければと思っています。

単純なゲームではない、RIVENの世界には文化と文明が存在するんです

二見　例えば、完全フルポリゴンの3Dのゲームを作るつもりは？(笑)
ミラー　次回作がどのようになるにせよ、世界を探検することに関するものというのは間違いありません。完成までに数年を要するとすれば、その間に「ポイント・アンド・クリック」以外の技術が開発されているかもしれません。その場合は、そういうものを模索していくことも考えられますよね。

カスタマイズもスムーズに実現

──ところで実際に仕事を一緒にしてみての印象はいかがでしたか。
ミラー　まず二見さんは普通の日本のサラリーマンとは服装が違う！(笑) そしてこれが一番大事なことですが、彼は打ち合わせのとき、実際に「RIVEN」をプレイした上で問題点を指摘してリストアップしてきてくれたんです。それがすべて私達が考えていた問題点と同じだった。これは印象的でしたね。
二見　サイアンでは充実したミーティングができました。サイアン側に日本のコンシューマ・ゲーマーはある程度易しくないと「RIVEN」の世界に入り込み難いという点を納得してもらえないのではと思っていたんです。その点で両者の考え方はまったく同一だったわけです。おかげで打ち合わせはたった2時間で終わってしまいました。
──コンシューマ向けのカスタマイズはスムーズにいきました？
二見　そうですね。それからサイアンのオフィスに行けたことがすごく嬉しかった。ホントに変わったオフィスなんですよ。エレベーターの階数表示までが「RIVEN」の中で使われているドニ語の数字になってたりして、最初わからないんですよ(笑)。それと、サン電子さんの開発スタッフが1年前からサイアンでコンシューマ向けの作業を続けていたというのに驚きました。
ミラー　日本のサン電子以外の会社からスタッフは来ていません。アメリカの会社から人を派遣する話もありましたが、実現しなかったんです。オリジナルゲームに関してはすべて私達が制作しましたが、サン電子のスタッフのおかげでセガサターン版などへの移植もだいぶ楽にできました。
──エニックスについてはどういった印象を持っていましたか？
ミラー　ここ7年間「MYST」と「RIVEN」にかかりっきりで他社のことは何も知らなかった。だから、エニックスのことも初めて知ったくらいなんです。でも、今回エニックスと仕事をして、今までの業績も聞かされて、そのような会社と最高のパートナー関係を結べたことは素晴らしいことだと実感しました。この関係から、将来どのような発展があるか楽しみですね。
二見　ありがたいお言葉ですね。エニックスとしても高い志を持った制作会社と仕事ができたことは本当に嬉しいことです。我々としても、自分達の役割をきっちり果たして行くつもりです。

SHINJI FUTAMI

二見眞治氏
エニックス プロデューサー
エニックスソフトウエア企画部プロデューサー。過去、「ガイア幻想紀」「スラップスティック」「天地創造」「七ツ風の島物語」等の作品を担当。「RIVEN」では日本向のオリジナル変更部分などをスタッフとともに制作。

発売直前！ リフラブスペシャル

リフレインラブ
REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

●リバーヒルソフト●11月27日発売
●6,800円（CD-ROM2枚組）
●男女7人恋愛シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

男女7人ドラマティックラブシミュレーション

気になる 恋の行方を大追跡

いよいよ発売！　今回はリフラブで過ごす半年間に起こるイベントを紹介しながら、どんなふうに恋が展開するのか追ってみよう。

6月 June あなたは運命の出会い信じますか？

大学４年の６月に合コンを通じて３人の女の子が主人公の目の前に現れる。とはいえ蘭は自分の幼なじみ。こんなかわいい友達がいるならもっと早くに紹介してくれてもよかったのに……!?　これからどんな恋が待っているのか？

［ 朋美 ］私・・・
踊ったことないんです。
こういう所も初めてで・・・

佐倉朋美
合コンでの印象はちょっぴり引っ込み思案な感じ？　でも彼女こそが自分にとって夢の妖精なのだ。

高宮祥子
強烈ビンタに男一同びびりまくり。しかも大企業の社長令嬢というんだから、高嶺の花だよな、やっぱり……？

［ 蘭 ］でも今日は楽しかったな。
一緒にお酒飲むの、初めてだよね。

結城蘭
幼なじみでも一緒に酒を飲むのは初めて。恋の対象として見たことはなかったけど、最近妙にからんでくる……？

7月 July ふと気がつけば、彼女の姿を探している自分がいた

７月に入ると、街を好きなように歩けるようになる。桜咲町のいたるところで朋美達に出会えるのだ。今はまだあいさつをかわす程度だが、週末にはデートに誘ったりして親密度を上げていこう。

ささやかな会話でも大切にしたい時期。彼女達の人となりがつかめてきたら、なんとなく、自分の探してる人が決まってくるかも。もちろんそれが男友達でも親しさが増すことに変わりはないが。

彼女に逢いたくて……何度も足を運んでしまう

［ 朋美 ］はい。
もうすぐ夏だし、
新しい水着を買おうと思って。

［ 蘭 ］ううん、
風邪ひいちゃうよ・・・。
じゃあね！

桜咲女子短大や繁華街、そして家の前など女の子に逢えそうな場所につい足が向く。交わす言葉は少なくても、着実に親しさは増していくはず。一歩間違えばストーカーか!?

カクテルバーで逢えたなら……

いつもは１人で飲んでもつまらないからと素通りしていたカクテルバー。しかし今夜はなんと佐倉さんの姿をキャッチ！　地道にアピールしてきた甲斐があったというものだ。おいしいカクテルと雰囲気に酔いしれよう。

［ 朋美 ］私だって独りでお酒を飲みたい
日があるんです・・・
子供じゃありません。

8月 August 少しずつ狭まる2人の距離 男友達、それとも……?

8月は夏休みということもあって、いつもの仲間達と逢える機会がちょっと増える。バイト先でもなかなかかわいいコに出会えるので正直、毎日わくわくドキドキ。海やプールでばったり逢えたりするのも夏のお楽しみだ。

しかもこの頃は女の子達との親密度が増したせいか、ちょくちょく電話もかかってきたりする。でもここで浮かれていてはいけない。このまま「いいひと」で終わるか、それとも「大切なひと」になれるか、それが問題なのだ……。

Tomomi

「もしよかったら…近所の神社で小さなお祭りがあるんです」

夏はかわいい花売り娘の佐倉さん。笑顔につられて花屋に通いづめ。

下着泥棒事件ですっかり佐倉さんの信用を得たおかげか、夏祭りに誘われてしまった。子供のようにはしゃぐ佐倉さんに、自分をどう見てるのか聞いてみたけど、なんだかはぐらかされた感じだ。でもかわいいから許してあげよう。

Ran

「ありがとう…うれしいよ」

誕生日に花なんて、自分自身もちょっと緊張。キラリとうるんだ蘭の瞳にさらにドキドキ……。

後日、強引に押しかけて部屋の掃除をして帰った蘭。いつも通りのペースで安心した。

Syoko

祥子から突然、高宮グループの就職試験を受けないかと電話が。しかし超エリートらしき面接官には大学名を見て鼻先で笑われる始末。どうやらこの男、祥子と何やらあるらしい……。

日頃は結構キツイ祥子サン。

「あなたのような人もいるということを教えてやりたいのよ…」

9月 September 夏の思い出はそのまま 秋の恋しさへのプロローグ

夏も終わり……と言っても大学生はまだ夏休み真っ盛り。あんまりうかれ過ぎてうっかり卒論の中間審査を忘れてはならない。卒業もできなくて、誰が彼女を幸せにできるというのだ……。

女の子達との仲は順調に深まっている感じで、この頃は悩みを相談されたりする。しばらくは「いいひと」に徹する時期だろう。気になるのは祥子の様子がちょっと変なこと。ドライブに誘ってくれたのは嬉しいけれど、デートというより、まるで何かから逃れたいかのように、主人公をひっぱりまわす。いったい彼女に何が……?

Tomomi

「私のコト…どう思いますか?」

佐倉さんの部屋に呼ばれていきなりの質問。ここはもう正直に自分の気持ちを……と思ったら、街でモデルにスカウトされてどうしたらいいか相談したかっただけとは……。いや、これはとても信頼されている証拠なのだ。

Ran

「アタシ達……どんなふうに見えるかな?」

カクテルバーで蘭に遭遇。どんなふうに見えるかなって言われてもそういう蘭はどんなふうに見られたいんだろう……。蘭は自分にとって幼なじみであり、これ以上はない親友でもある。今まではお互い憎まれ口たたいたりしてきたけど、もっと素直になって本当の気持ちを伝えないと……手遅れになってしまうのかな?

Syoko

「ねえ……このまま遠くに行かない? 何もかも捨ててふたりで……」

カクテルバーでばったり逢った祥子から突然デートに誘われた！　しかも彼女の車で1日中ドライブすることに。どうにも主導権を握られっぱなしな感じだけど、何かの束縛から逃れようとしている祥子の様子が気になるところでもある。本当に2人でどこかへ行こうと……思っているようには見えないんだよね。

10月 October 僕だけにささやいてほしいその言葉……

知り合ってもう3カ月。そろそろ自分のココロが決まる頃……？　あんまりフラフラみんなと親しくしているとちょっぴりうしろめたくなったりして……。でも恋の加速度はどんどん増していき、彼女達もどんどん心を開いていく。そのすべてに応えたい！　10月の見どころは蘭。やたらおセンチな発言が気になる。まるでこの街のすべてを思い出に変えようとしているような……。

祥子にも動きアリ？　例のインケン面接官と付き合っていたとは……！

Tomomi「夜の海を泳ぐイルカってこんな感じかなっていつも考えるんです」

思えば、3人の中で一番まっすぐに気持ちをぶつけてきてくれるのは佐倉さんかもしれない。今夜は大胆にも(？)真夜中のプールに自分を誘ってくれたのだ。窓の外に広がる星空、静寂の中に響く水音、そして水着の佐倉さん……もう鼻血が出そうなシチュエーションである。そしてロマンティックな佐倉さんのコトバ。そんなセリフを聞けるのは、自分だけであってほしいと心底願うのであった……。

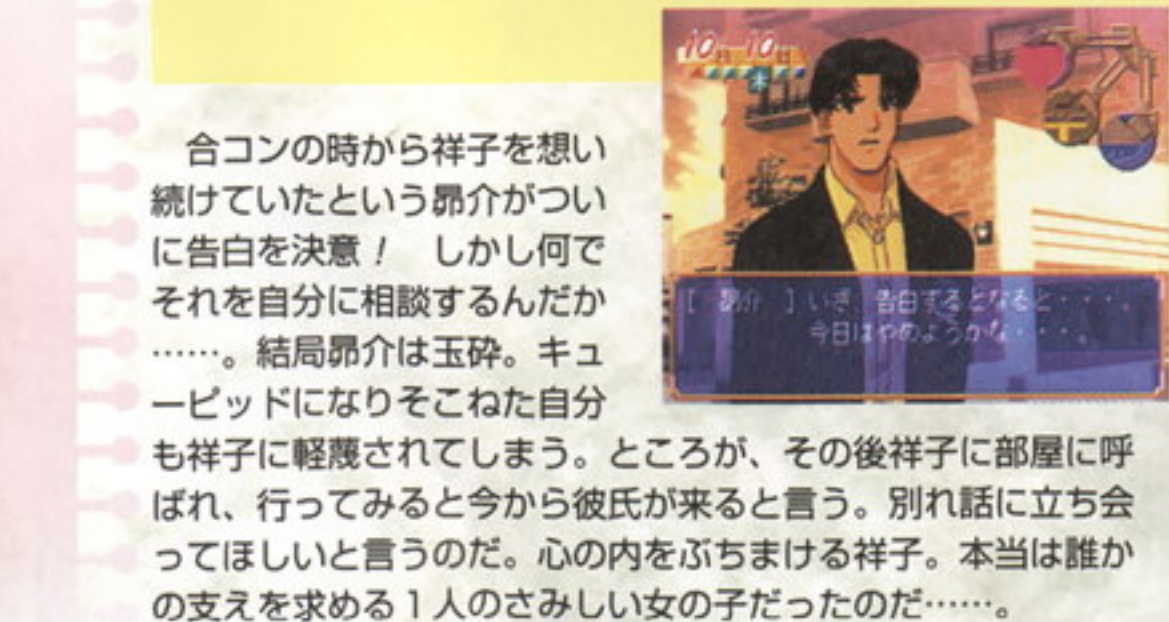
駅で不良に絡まれて……男なら戦え！

駅で遭遇した佐倉さんと食事でもしようかと思ったら、不良に絡まれてしまった！　哲哉と違って腕力には自信がないが、ここは"男"を見せるとき！　……しかしボコボコに殴られたうえにお金までとられるなんて、カッコ悪すぎー！

Ran「私が育った街。大好きな人が住んでる街。だから大切にしたいの……」

実は蘭は絵を描くのが大好き。今日も公園でいつものスケッチかと思ったら、何だか近寄りがたい雰囲気……。そして蘭のこのセリフ。まるでそのスケッチブックの中に思い出をどんどんしまいこんでいるかのようだ。夕暮れの公園でポツンと座っている彼女。その後ろ姿にいいようのないさみしさを感じてしまう。それでも、なおさんの店に行けばいつもの元気な蘭に会える。機嫌がいい時は気前よくおごってくれたりもする。だけど幼なじみとして、いや、蘭という女の子が好きな1人の男として、彼女の異変を見逃してはならないと思う。きっと何かあれば、自分に相談してくれるとは思うんだけど……。

夏の忘れ物、花火をしようと海に連れだす蘭。その笑顔は子供の頃のままだ。来てよかった。

Syoko 昴介が祥子に告白!?ところが……

合コンの時から祥子を想い続けていたという昴介がついに告白を決意！　しかし何でそれを自分に相談するんだか……。結局昴介は玉砕。キューピッドになりそこねた自分も祥子に軽蔑されてしまう。ところが、その後祥子に部屋に呼ばれ、行ってみると今から彼氏が来ると言う。別れ話に立ち会ってほしいと言うのだ。心の内をぶちまける祥子。本当は誰かの支えを求める1人のさみしい女の子だったのだ……。

激情に疲れて眠る祥子。気丈さという殻の中から本当の彼女を見つけた。

「まだ揺れているの、自分の中で……お願い……今日は側にいてくれない？」

発売直前! リフラブスペシャル

11月 November

もう誰にもゆずれない彼女の笑顔だけは……

11月にはリフラブの2大イベントが存在する。1つは温泉旅行、もう1つが哲哉の障害事件だ。どちらを経験しても、7人の結束が固まり、ますますキャラへの愛着が高まるイベントになっている。そしてゲームの目標は何といってもラブラブなクリスマスイブ。それまで残された時間はわずかだ。ここは本命1本に絞ってがんがんアピールしなければ……。そして男同士の告白の日を迎える!!

[朋美] !!

がーん、今度は哲哉が朋美に告白!? 場合によってはもっととんでもないことに!?

[祥子] 来て、こっちへ・・・

メンバー全員で温泉旅行!!

11月のお楽しみはなんといっても温泉旅行! この時ばかりは幹事である泰蔵の行動力に大感謝である。みんなでレンタカーに乗って山間の温泉旅館に着いたら、早速露天風呂に入ってリフレッシュ。宴会を楽しんだ後は、お目当ての彼女と2人きりになれるチャンスをなんとしても見つけなければ……。

しかし楽しい時間はあっという間に過ぎるのであった。また行けたらいいなあ……。今度は好きなあのコと2人きりで……。

やっぱり露天風呂でしょう。女湯から聞こえる会話に思わず生唾。おーい、絵はどうした、絵は……。よいこのリフラブはここまでだ。

[泰蔵] ウオオォォォ!!!

どうしちゃったの祥子ちゃん!? めったに見られない悩ましポーズはぜひマークしたい……。

湯上がり美人をしっかりマーク♥

哲哉……!!

温泉旅行と相対する大きなイベントは哲哉の傷害事件だ。よりにもよって佐倉さんの目の前で、不良に絡まれ流血沙汰のケンカになるなんて……。

しかも倒れた時の打ち所が悪く、哲哉は緊急入院、昏睡状態に陥ってしまう! 哲哉の妹、かすみちゃんの辛そうな姿を見るたび、自分を責めてしまう。あの夜、佐倉さんと一緒に自分も哲哉に呼び出されていたのだ。

元気を出して! かすみちゃん。

[かすみ] 兄は、いつ意識が回復するかわからないそうです。今日はもう、お帰り下さい。

哲哉の意識が戻るまで、病院に何度も足を運ぼう。みんなも本当に心配している。哲哉……。お前があの時何を言いたかったのか、本当はわかっている。頼むから目を開けてくれ。佐倉さんのためにも!

そこまで佐倉さんのことを想っているのか!? 自分はいったいどうしたらいいのか……。

迫る恋の最終決定――誰が好きなのかハッキリしろ!!

11月最後の日、昴介達から電話があって、泰蔵の部屋に来いと言う。何やらせっぱつまった用事かと思えば、本命のコが誰なのかここでハッキリしろだって!? 思えばこの5カ月間、いろんなことがあったけど、自分の気持ちはもう1つに決まっている……。誰がライバルになろうと、自分の想いを貫くだけだ!

――というわけで、プレイヤーはここで恋の最終決定を下す。そして12月――最後の1カ月間で物語はますますドラマティックに展開していくぞ。本命の彼女とクリスマスイブを過ごせるか否か、まだまだ気が抜けない。キミの誠意が通じていれば、きっと彼女はとびきりの笑顔で応えてくれるはずだ! キミの健闘を祈る!

[昴介] あの3人の誰かにアタックするつもりでいるなら、告白しようって話になってな・・・。

男4人が集まって…

そして冬……彼女とのラブストーリーはクライマックスへ……!

いよいよ発売！ えっ？ リフ♡ラブ倶楽部は次で終わり!?

リフ♥ラブ倶楽部 キャンパスレポート

発行 めぐちゃん&もとちゃん リフ♥ラブシスターズ

こちらは通常版

リバーヒルソフトさんからうれしいプレゼント！

君はまだ、ボクの気持ちを知らない——。

リフレインラブ REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

〜あなたに逢いたい〜

今冬発売予定

こばやしひよこ♡ 1997.

株式会社リバーヒルソフト

「リフレインラブ」店頭ポスター

5名様

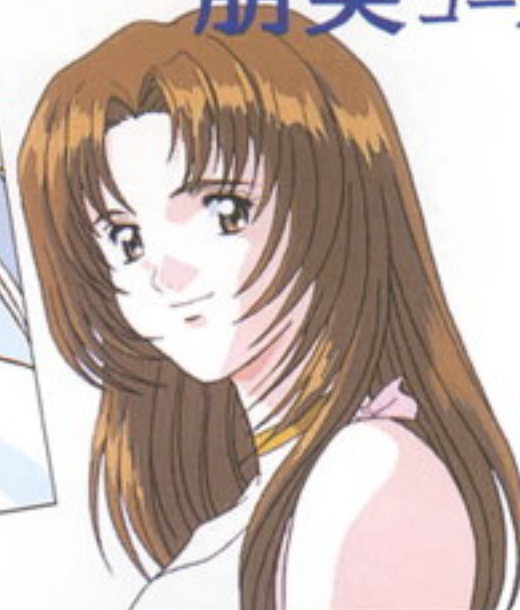
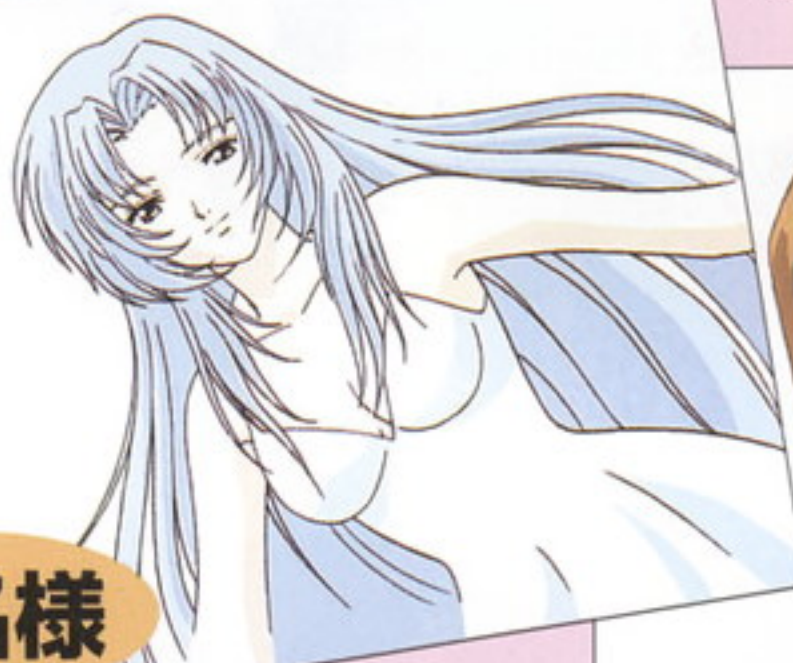
もうお店で逢えたかな？ 朋美、蘭、祥子の笑顔がまぶしい特大ポスターをこばやし先生のサイン入りでプレゼント！ ポスター希望と書いて応募してね。

アニメーションシーンで使用された セル画（計17名様）

正真正銘リフラブで使用されたセル画を大放出！ 紹介している絵のほか、ラストシーンのセル画も入手！ これは誌面で見せられないので希望のコースごとに応募してね。何が当たるかはお楽しみ！

朋美コース

フェアリー朋美、湯上がり朋美など、いろいろいいもの取り揃えております。朋美がほしい！ という人はセル画（朋美コース希望）と明記して応募してね。どんな彼女に逢えるのか、今からドキドキわくわくでしょ？

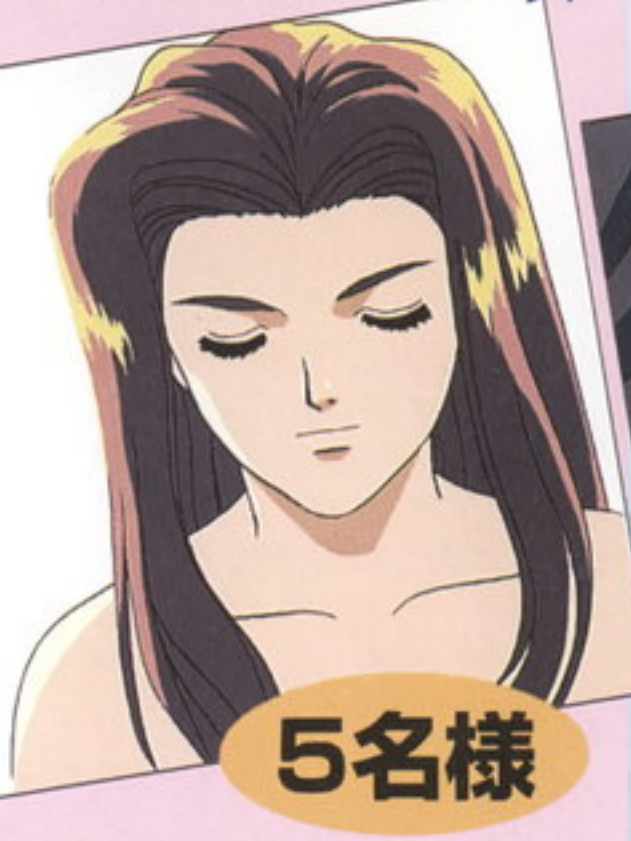
5名様

蘭コース

元気印の蘭だけど、ラストシーンで見せる表情は切なさいっぱい胸いっぱい……。蘭がほしい人はセル画（蘭コース希望）と書いてね。

6名様

祥子コース

恋をしてからの祥子は超カワイイ！ というわけで彼女もぜひゲットして！ セル画（祥子コース希望）と書いて送りましょ。

5名様

男コース

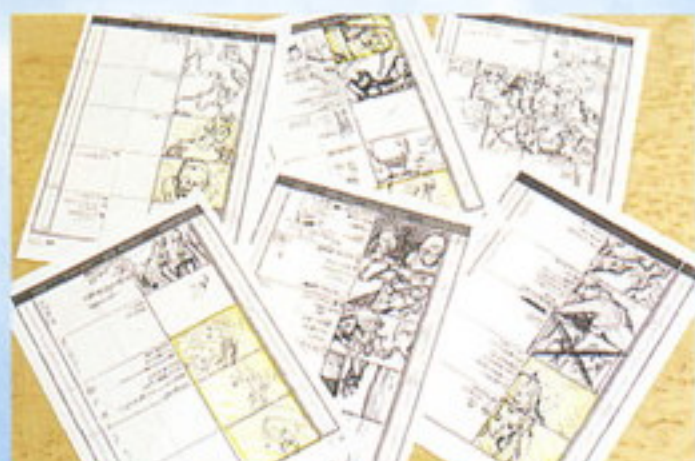
やもまにあ必携！ 流血哲哉も放出！ 意外と男性ファンが多いというウワサの哲哉くんをご希望の方はセル画（男コース）と書いて送ってね。

1名様

リフ♥ラブシスターズ福岡に行く!

リバーヒルソフトインタビューこぼれ話

リフ♥ラブブラザーズ・デビュー？　愛情こめてリフラブを作ったお2人です。

お話をうかがったリフ♡ラブブラザーズこと(ウソ)プロデューサーの池本さん(左)とディレクターの堀さん(右)。とっても明るくておもしろいお兄さん達でした。今回はキャラクター設定のナゾについてお話を。
——シナリオはお2人で書いたそうですが、キャラ設定のうえで、思い入れにズレはなかったんですか？
池本　実は朋美はお姉さんが幸せな結婚をしていてそれに憧れる女の子という設定を堀が考えていたんです。でも私がシナリオを書いた中に主人公が朋美の両親に挨拶に行ったという下りがあって、その中で「うちでも初めてのことだから」って言ってたりするんですよ。お姉さんが嫁いでいれば2度目なんですよね。できてから「あっ！」ということはありますよねぇ……。
堀　あとは「蘭の宿題」でしょう。主人公と蘭って2つ歳が違うんですけど、物語の冒頭で「ちゃんと勉強しなさい。小学校の頃私の宿題写したでしょ！」って言ってるんですよ。よく考えたら学年違うのに。
池本　ナゾといえば、なおさんの娘の綾乃の目はなぜ緑色なのか？　マイミーが繁華街で連れていた男はいったい誰か？
堀　さらに、主人公が後半になると、やたらに桜咲町の歴史やヒミツについて語り出すんですよ。「なんでここに桜の木が1本生えてるんだろう？」とかですね。
池本　とりあえず伏線は張りまくってます。サブキャラにもそれぞれの生活があるわけで、そこで別の物語が生まれることも……。
——別の物語!?　それってもしかして…!?

池本氏によるオープニングの絵コンテも見せてもらいました。青春時代を反映してるのかも!?

ぴよこくらぶ

ひよこ先生イチオシキャラの蘭ちゃん登場！　見た目とは裏腹に、結構ミステリアスな存在なのだ。

RANちゃん

主人公(プレイヤー)の幼なじみでボーイッシュな女の子、ランちゃんは、こばやしが描いてて一番楽しかったです。
どんな服を着せるか描くたびに迷うのがうれしい——なんて思う貴重（？）なキャラ。
ゲームをPLAYしてみても、一番燃えたです。

ランちゃんのファッションは…
——甘すぎず。でも
かわいいもの…
ストリートっぽいのや
アーミー系も可♥
ってカンジかな

HERSH CHOCOL COOKIEIES

Nov. 1997. Hiroko KOBAYASHI.

ハガキが掲載されるチャンスはあと1回！

プレゼントご希望の方は希望賞品を明記の上、右あて先までご応募ください。次回、最終回はおはがき大感謝祭を決行！イラストやポエム、告白のキメゼリフをどんどん送ってね！

リフ♥ラブ倶楽部おたよりのあて先は
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部
「リフ♡ラブ倶楽部」係

PlayStation

SEGASATURN

秘密の封印を解くのは、誰だ。

3000年の時を越えて蘇る、18歳の若きファラオ、ツタンカーメン王の魂。
しかし、その回りには、なぜか謎めいたものがある。
いったい誰が、何のために。さあ、その隠された真理を追及しよう。

11/20発売! セガサターン版
11/27発売! プレイステーション版
(各2枚組) 定価¥6,800(税別)

ANKH アンク
ツタンカーメンの謎

Ray Corporation

アドベンチャーゲーム

ツタンカーメンの謎
ANKH アンク

『ツタンカーメンの謎』を買って
18金
アンク・ペンダントヘッド
を当てよう!!
※詳しくは、製品同封のハガキをご覧ください。

エジプト考古学者 吉村作治 初プロデュース
コンシューマゲームソフト新登場!!

ツタンカーメン王の本当の墓を探し、
呪われさまよう王の魂を、
君は、無事に冥界に送ることが出来るのか?

物語はカイロから始まる。
ますは、共に旅をするガイドを見つけよう。

ルクソール神殿で
君は自分の使命を知る事になる…

現在のツタンカーメン王墓。
エジプトの四神が君を運命の道へと導く。

ついに真理が明らかになる瞬間。
物語はクライマックスを迎える。

企画原作/制作総指揮:エジプト考古学者　吉村作治
制作・著作:IBIS Inc.&Ray Corporation
発売元:株式会社レイ
〒106東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木ビル
TEL.03-5410-4096　FAX.03-5410-5227
「アンク」ホームページ発信中! URL http://www.ankh.co.jp/

Ray Corporation

FAX電話からのみご利用できます
TOX24　03(3221)2400(代)
FAX電話から情報BOXセンターを呼び出してください。(自動音声でご案内いたします)
FAX情報は、当誌発売日より2ヶ月間アクセス可能です。
BOX番号　704121 #

特集 知られざる特許のひみつ
ゲーム業界編

セガがCGゲームで特許を得たというニュースは記憶に新しいところだが、実はゲームの特許というのは業界内では昔からお馴染みのことなのだ。今回はゲームに関する様々な特許を検証しつつ、これからの特許権について考察するぞ。

セガ、CGゲームで特許
使用料請求に反発必至

知ってた? 工業所有権は、以下の4つに分類されるのだ

みんなが「特許」と呼んでいるのは、実は工業所有権の中にぶら下がっている、発明を保護する制度の１つ。他には実用新案、意匠、商標という権利があるのだ。

特許権

発明を保護する制度

一言で言ってしまえば、新規性のある発明を保護する制度。主に、機械、化学、電気技術分野における研究開発によって生まれた発明などが、保護される対象になる。

もちろんセガ、ナムコ、任天堂、カプコン、コナミなどなどのお馴染みのゲームメーカーも、年間数百件以上出願しているのだ。

例えば 3DCG ゲームの視点切り替え

最近ではこの特許がお馴染み。セガはこれ以外にも、様々な特許を持っているぞ。

実用新案権

実用向けの技術的工夫

日用品などの使用価値が増すように、物の形や構造や組み合わせについての技術的工夫を保護すること。

これって特許との違いがどうも不明確なんだけど、「技術的にある程度高度なものかどうか」「発明と考案の違い」ということらしい。しかもこの権利、日本独自のものらしく、将来的にはなくなりそうなカンジ。

例えば 十字キー LRボタン

LRボタンに関しては、その後特許として再出願されている。それにしても、十字キーは実用新案じゃなくて特許に値する大発明だと思うんだけどなぁ。

意匠権

デザインを保護する制度

物品の外観を美しくするため、その形・色・模様・配置などについて新しい工夫を凝らし、視覚を通して美観を起こさせるものを保護の対象としている制度。要は、デザインや形も保護しますよってこと。

意匠権のある商品をパクってまがい物を売ったら、権利侵害で訴えることができるわけだ。

例えば 懐かしのジョイボール!

その個性的な形が当時話題になった、ファミコンの周辺機ジョイボール。ハル研究所制作。

商標権

文字・記号を保護

自己の生産・販売・取り扱いなどであることを表すために、商品につけるその営業者独特の標識。

要はトレードマークを意味し、商標登録した名称を第三者が無断使用することは、権利侵害となる。似ている物やパロディーでも訴訟になるケースが多く、最近では「天才サザエボン」が訴えられた。

例えば

SEGA
SEGA SATURN
SEGA SATURN MAGAZINE

これらは全て商標登録されているお馴染みのもの。セガのゲーム機は今でこそ「セガサターン」という名称で通っているが、発表当時は「サターン」という商品名にしたかったらしい？

必見! ゲームにまつわる様々な特許

「あのメーカーがこんな特許を！」と驚くものから有名なものまで、様々な特許が存在する。特に興味深いものを紹介しよう。

特許 3Dゲームの視点切り替え

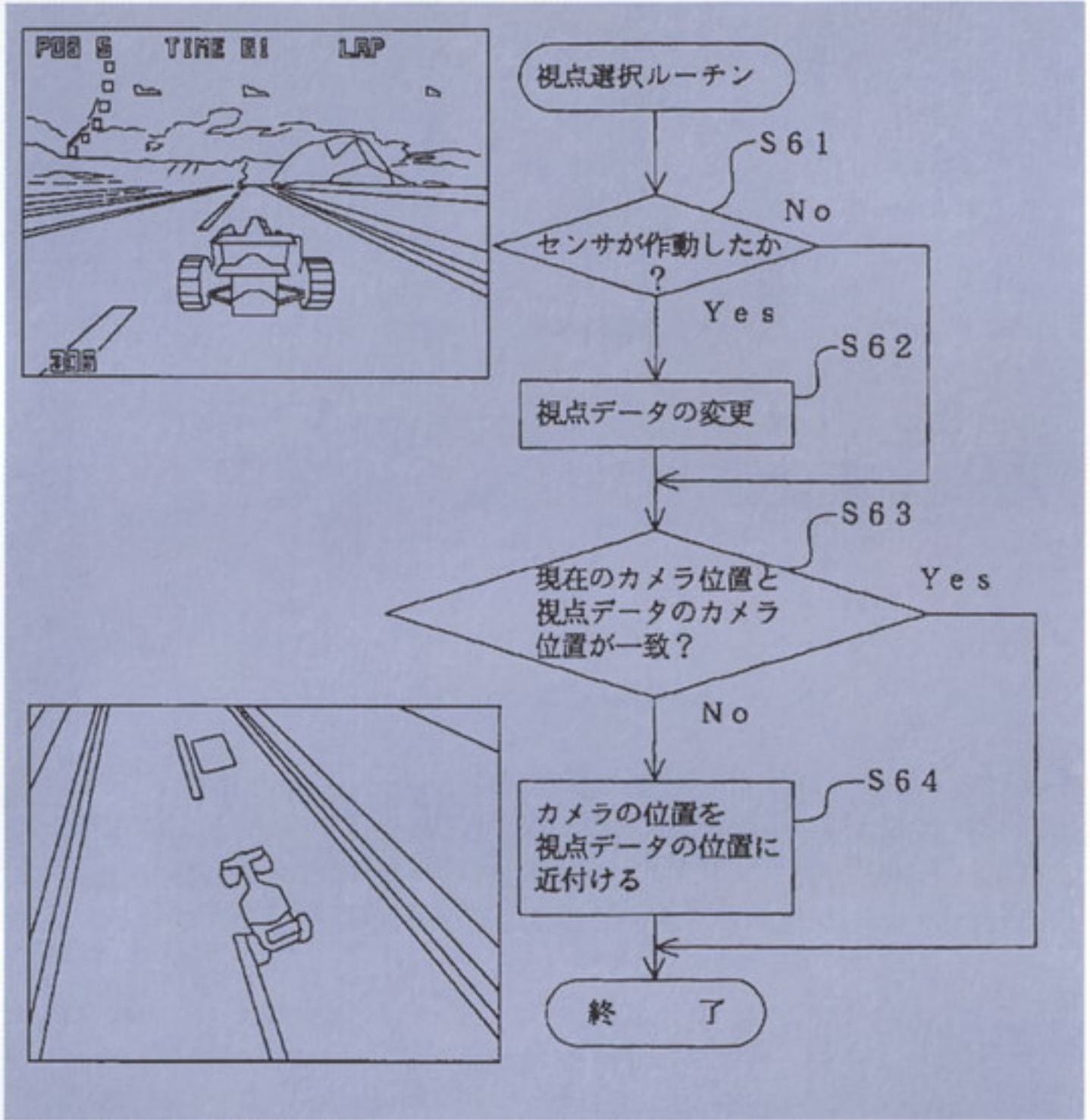
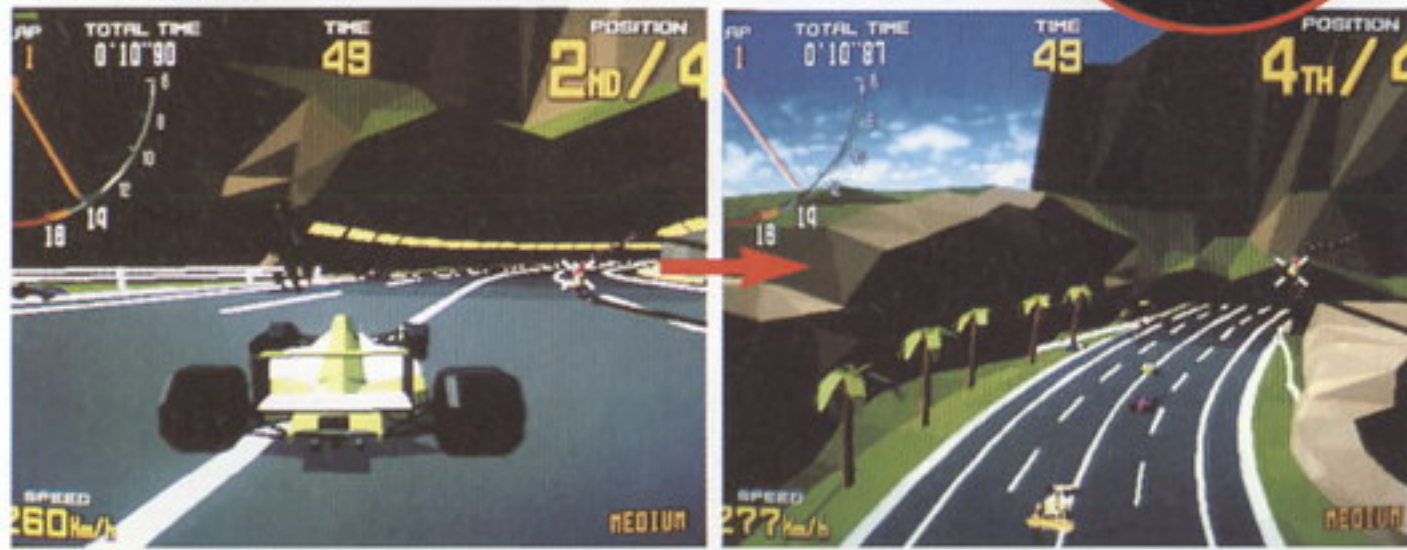
「本発明はディスプレイに表示される映像の視点を、プレイヤーが変化させることができる電子遊戯機器を提供することにある」

出願人：(株)セガ・エンタープライゼス
出願日：平成4年6月12日　出願No.：H04-179040
登録日：平成9年8月22日　登録No.：2687989

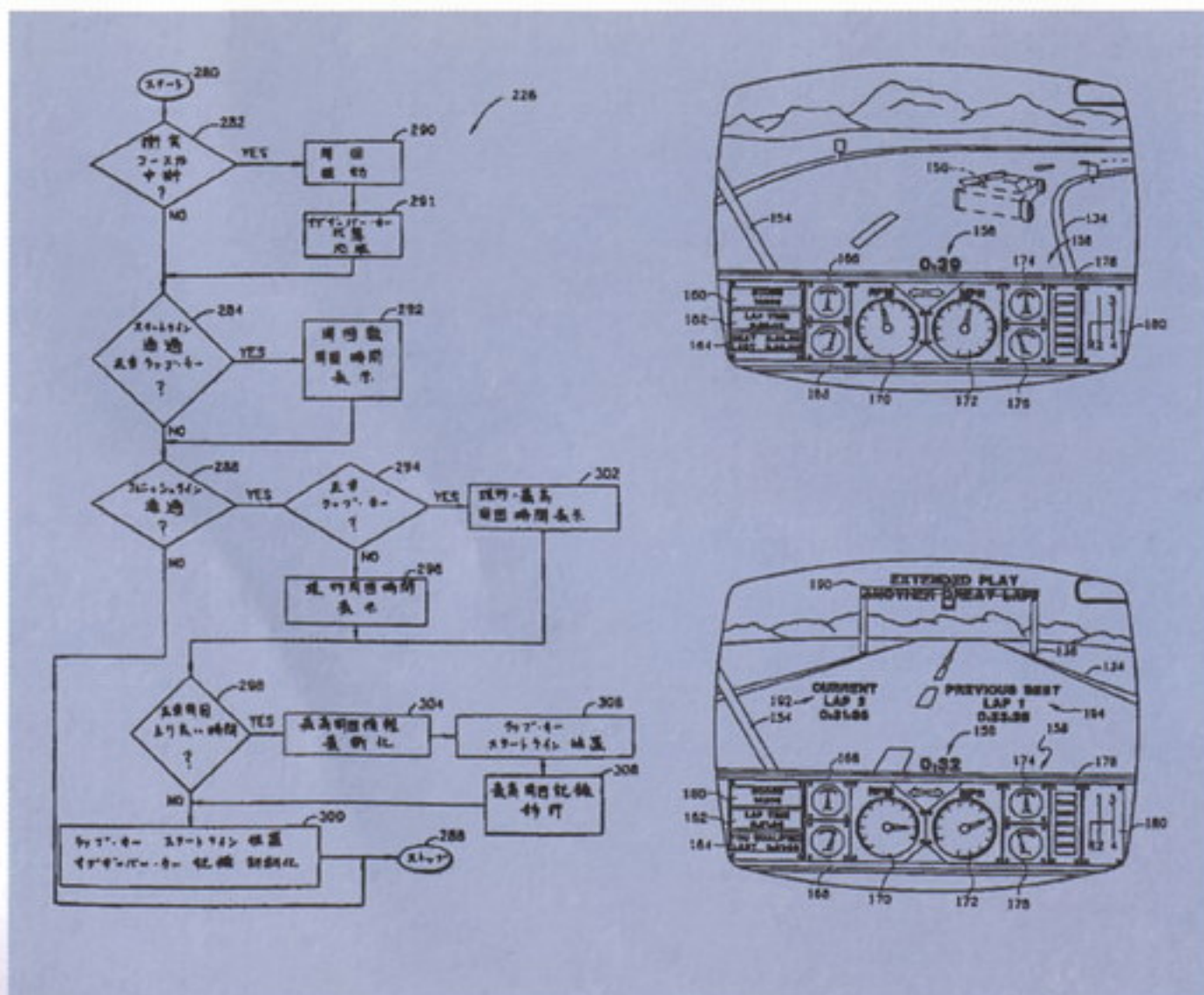
今やお馴染みの3DCGゲームの視点切り替え機能だが、実は視点切り替えボタンがついたアーケードゲームはモデル1基板の「バーチャレーシング（以下VR）」が世界初。92年に出願され、今年これが特許として認められた。ちなみに発明者は、AM2研部長の鈴木裕氏。

3DCGの視点切り替えに関しては、VR以前にもパソコンのフライトシミュレータなどでお馴染みの機能ではあった。しかし今回の発明の名称は「電子遊戯機器」ということで、3DCGの視点切り替えそのものが特許になったというわけではないので念のため。

これが視点切り替えボタン。今やドライブゲームの標準装備だが、4つあるのはセガだけ。

視点選択ルーチン
S61 センサが作動したか？ Yes / No
S62 視点データの変更
S63 現在のカメラ位置と視点データのカメラ位置が一致？ Yes / No
S64 カメラの位置を視点データの位置に近付ける
終了

特許 レースゲームのゴーストカー

「ゴーストカーは最もよいタイムを描写し、プレイヤーは蓄積されたベストタイムを打ち破ることに取り組む」

出願人：アタリゲームズコーポレーション
出願日：平成3年8月1日　出願No.：H03-514136
登録日：——　登録No.：——（特許出願のみ）

ドライブゲームにおいて、ベストラップの走りを当たり判定なしで表示させる技術を、一般的に「ゴーストカー」という。セガラリーなどでお馴染みの機能だが、この特許はアメリカのアタリゲームズが、91年に出願している。

名称は「運転者訓練システム」という固いものだが、特許公報にはハッキリと「ゴーストカーは全ての周回の中で、トラックを回る最もよい周回タイムを描写する」「プレイヤーは、衝突の心配なしに実際にゴーストカーを通り抜けて追い越せる」と明記している。

ゴーストカーの技術はアタリのアーケードゲーム「ハードドライビン」で初めて登場し、その続編「レースドライビン」では練習目的でも登場するようになった。

出願のみで、まだ登録はされていない。審査中なのか、それとも審査に至っていないのかは、現時点では不明。98年には結論が？

セガラリーでお馴染みのゴーストカーだが、権利はアタリにある。アタリ側とどのような交渉がされたのだろうか？

特許 VS筐体

「この発明によれば、2つのディスプレイに同じゲームを表示し、複数の人間が別々の操作をして互いに相手方に表示されているキャラを操作することができる」

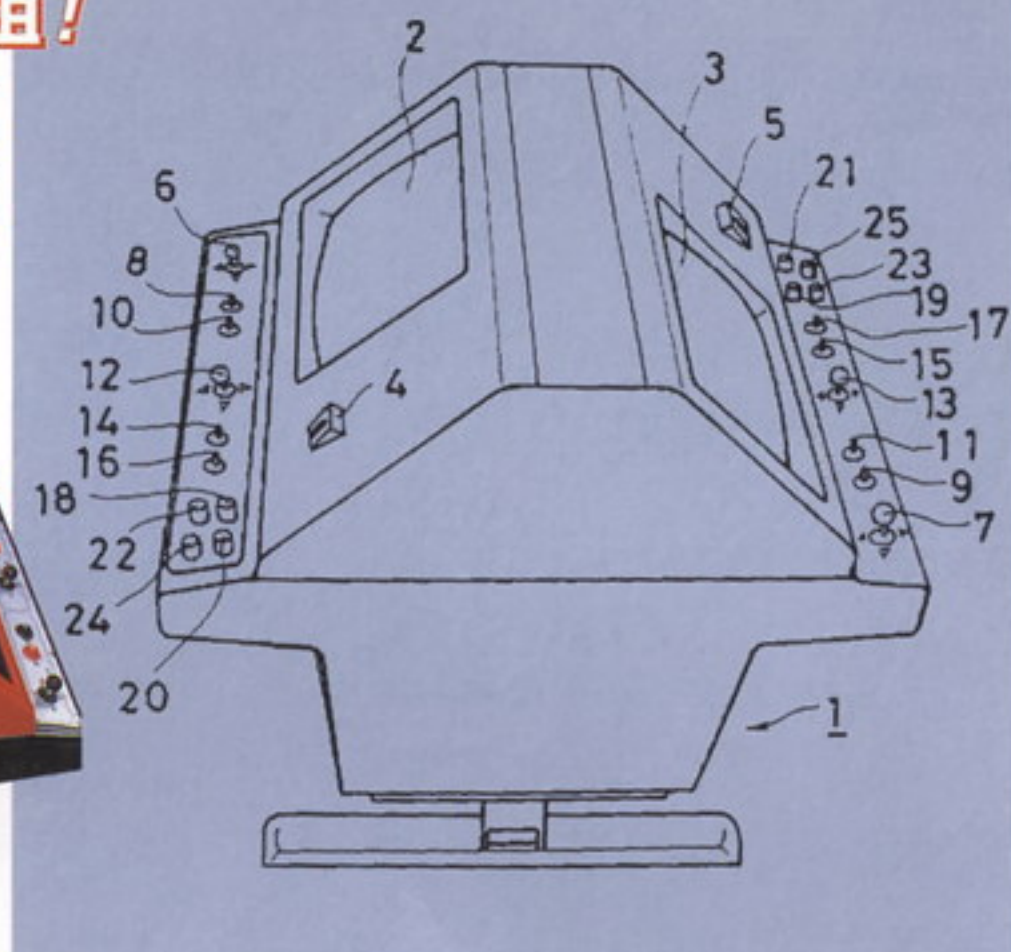
出願人：任天堂株式会社
出願日：昭和59年1月17日　出願No.：S59-006980
登録日：平成7年3月23日　登録No.：1914217

今やゲーセンで必ず見かける格闘ゲームのVS対戦台だが、実はこれの特許は任天堂が持っていることが、今回の取材で判明した。

古い読者ならこの写真を見てピンときたであろう。そう、任天堂は過去にアーケードゲーム筐体を作っていたのだ。中にファミコンと同性能の基板が入っており、向かい合ってテニスや野球ゲームの対戦ができたのである。特許公報を見ると、今のVS対戦台のコンセプトそのものであった。まさかこの筐体で任天堂が特許を出願、それが登録されていようとは……。

セガの対戦台。任天堂のそれと同コンセプトの筐体だが、恐らくこちらも特許出願されているはず。

これが元祖！

乱入はできないが、向かい合って対戦することはできた。最大4人で遊ぶことが可能で、今見てもコンパクト。ただ、ボタンが押しにくかった。

実用新案 十字キー

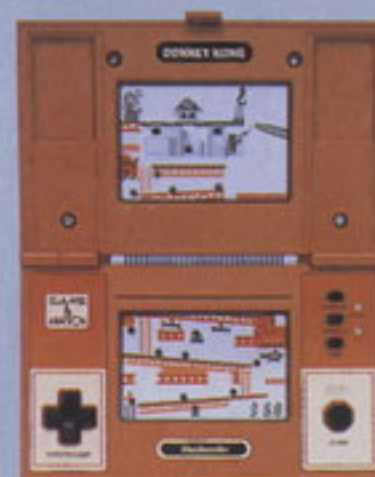
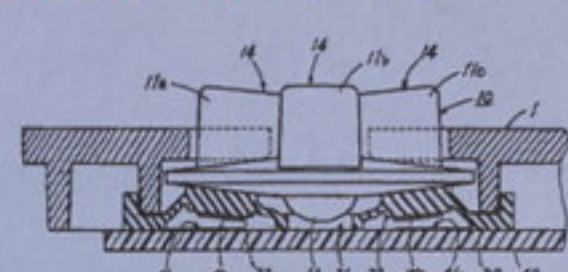
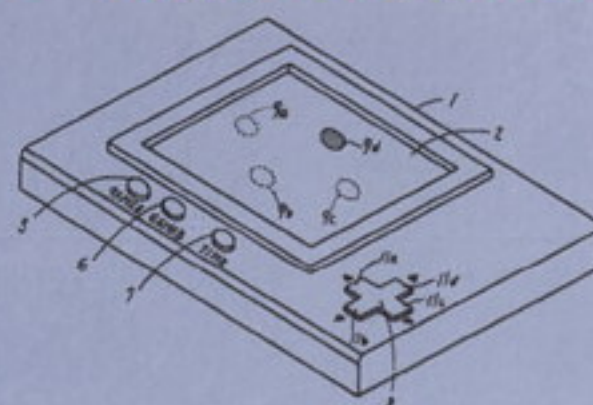
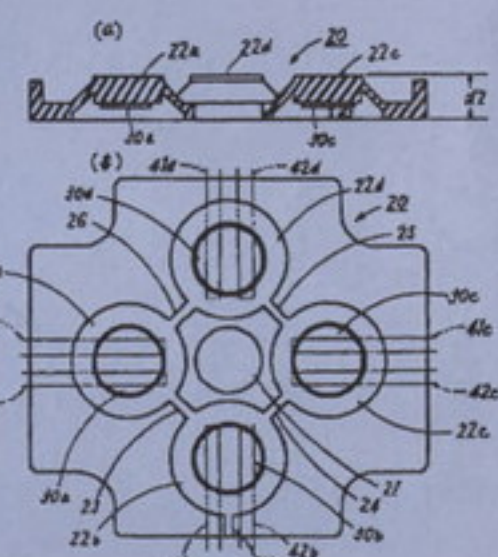
「本考察は1つのスイッチで多方向を指定でき、操作するときは十字形状の突起物に乗せた指の傾きを変えるように押圧するだけでよい」

出願人：任天堂株式会社
出願日：昭和57年4月19日　出願No.：S57-057437
登録日：平成4年2月25日　登録No.：1889504

指1本で8方向を入力できる、世紀の大発明「十字キー」は、特許ではなく実用新案で登録されていた。ファミコンが初採用ではなく、その昔流行したゲーム＆ウォッチの「ドンキーコング」が初。

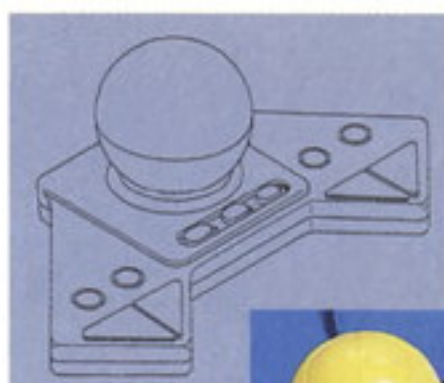
この頃のゲームというのは液晶にキャラパターンが印刷されているものばかりで、自由自在にキャラが動けるわけではなかった。ところが公報によると、「2個のスイッチが同時に入った場合も正常な動作とし、2個オンになった接点の組み合わせで方向を判別してもいい」とある。つまり、出願の段階で8方向入力を頭に入れていたということだ。素晴らしすぎる！

方向キーが「十字」の形をしているのは、任天堂のハードだけ。使用料を払ってでもいいから、他機種でも十字キーを採用してほしい？

15年前から、すでに完成の域に！

これらの図は昭和57年（1982年）に出願された、実用新案出願書から引用したもの。コントローラーを分解したことのある人だったらわかると思うが、今と全く同じ構造である。

意匠 ジョイボール

出願人：ハル研究所
出願日：昭和61年1月24日　出願No.：S61-001968
登録日：平成元年3月22日　登録No.：765276

ゲーム関連機器で個性的なデザインと言えば、やはり「ジョイボール」は外せない。

ファミコン全盛期の昭和61年（86年）に発売されたジョイスティックで、連射装置付き。「シューティングゲームに最適」という宣伝文句で、確かに連射に関してはすごかったが操作性は……。

ボールの部分を握って操作する。ゼビウスやりたさにセットで購入した人も多かった。

サタマガチェック！ これって使用許可もらってんの？

特許権の使用に関しては登録人の許可がいるのだが、いちいち許可を得ているとは到底思えない技術もある。特許を持っているメーカーが本当に訴訟を起こしたり使用料を請求したりすることは、非常にまれなことなのだ。

なぜなら、どのメーカーもクリティカルな特許を持っているので、もし訴訟を起こしたとしてもお互いに訴訟合戦になり、やぶ蛇＆泥沼になることは明らかだから。

かといって、すべてが妥協して安易にすませているわけでもなく、お金を払って解決している技術もあれば「私の特許を使わせてあげるから、君の特許を使わせてよ」というような、話し合いによる取り引きもあるそうだ（具体的な事例を紹介できないのが残念）。ケースバイケースということだ。

すでにお馴染みの技術であっても、すべてに持ち主が。

実用新案→特許 LRボタン

「側面（背面）にスイッチを設け、人差し指又は中指で操作可能であり、どの位置を押しても確実なスイッチ動作を実現」

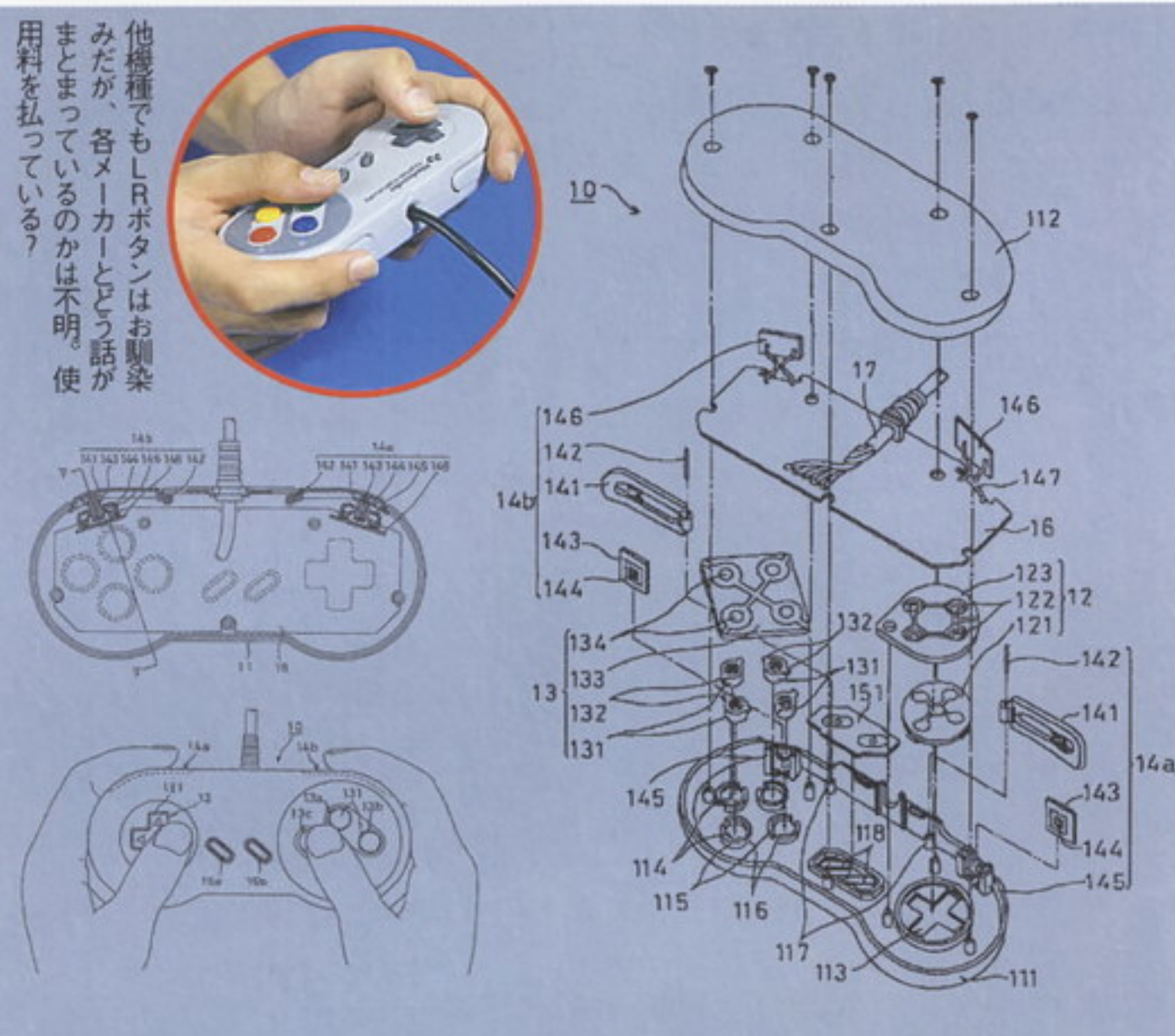
出願人：任天堂株式会社

出願日：平成2年8月9日　出願No.：H02-085019
登録日：――　登録No.：――（特許出願のみ）

スーパーファミコンから登場したLRボタンも、やはり特許出願されている。この技術、初めは実用新案で出願されており、途中で特許に変更されていた。当初は馴染めずに違和感を覚えた人もいただろうが、ゲーム業界標準のボタン配置に居座ってしまった。

この発明は「パッドにLRボタンを付けた」ということよりも、「ボタンのどの位置を押しても確実に反応する」ということの方がウェイトが高い。大人から子供まで、万人に優しい仕様と言えよう。

今や業界標準のボタンに！

他機種でもLRボタンはお馴染みだが、各メーカーとどう話がまとまっているのかは不明。使用料を払っている？

特許 パスワード（復活の呪文）

「本発明によれば、特別な外部装置を用いることなく、長時間ビデオゲームを継続的にプレイすることができる」

出願人：株式会社ナムコ

出願日：昭和61年1月22日　出願No.：S61-010260
登録日：平成4年6月26日　登録No.：1676795

バックアップRAMなしでデータを保存する方法と言えば、「ドラクエ」の「復活の呪文」や、「オホーツクに消ゆ」の「そうさメモ」など、いわゆるパスワードがお約束。ところがこの技術、最初はアーケードでRPGをプレイするために生み出されたものだった。

これ以前にも、コンティニュー手段としてパスワードを打ち込むタイプのゲームもあったが、プレイヤーの「個人情報を圧縮管理する方式」は、これが初。パスワードを打ち込めば他の場所に設置された別のゲーム機でも続きをプレイできるという当たり前のことも、当時としては画期的だった。

これが元祖パスワードゲーム！

ザ・リターン・オブ・イシター

アーケードでRPGという無茶な企画ではあったが、パスワードの発想は素晴らしい。

商標 サターン　商標権利者：（株）富士通ゼネラル

出願日：平成4年11月18日　出願No.：H04-313891
登録日：平成8年3月29日　登録No.：3137452

商標登録は、ジャンルが異なれば名前は同じでもOKとのことで、例えばマクドナルドの略称「マック」と、パソコン・マッキントッシュの略称「マック」は、ジャンルが違うので問題なし。

「サターン」という家庭用玩具の商標は（株）富士通ゼネラルが持っていることが今回の調べで判明した。早速（株）富士通ゼネラルにインタビューを試みたが、「ノーコメント」とのこと。どう考えても持っている意味がないのだが……。

家庭用玩具というジャンルに限定して、その他のサターン以外の商標について調べてみた。アース製薬や服部セイコーといった、家庭用玩具とは無縁のメーカーがあったりして、非常に興味深い。

セガは、セガジュピターやセガネプチューンといった名称も登録していたが（使うのか？）、ジュピター、ネプチューンという名前は却下（拒絶）されていた。

あの商標は、あの会社が持っていた！

呼称	スペル	権利者	出願日
サン（太陽）	Sun	サンリード工業（株）（審査中）	S62.10.2
マーキュリー（水星）	Mercury	サミー工業（株）（審査中）	H4.11.17
ビーナス（金星）	Venus	（有）オリンピア物産	S61.6.13
アース（地球）	Earth	アース製薬（株）	H4.2.18
マーズ（火星）	Mars	マスターフーズ（株）	H3.5.10
ジュピター（木星）	Jupiter	（株）服部セイコー	S60.6.26
サターン（土星）	Saturn	（株）富士通ゼネラル	H4.11.18
ウラヌス（天王星）	Uranus	なし	
ネプチューン（海王星）	Neptune	（株）トミー	S63.1.13
プルート（冥王星）	Pluto	ディズニーエンタープライゼス・インク	S56.5.29
ムーン（地球の衛星）	Moon	（株）タカラ	S61.3.20
タイタン（土星の衛星）	Titan	なし	
セガサターン	SEGASATURN	（株）セガ・エンタープライゼス	H6.4.25
セガジュピター	SEGAJUPITER	（株）セガ・エンタープライゼス	H5.11.30
セガネプチューン	SEGANEPTUNE	（株）セガ・エンタープライゼス	H5.11.30

特許 ハイスコア表示

「最高記録を表示すれば、ゲームの良否判定基準が常時適度に変動するばかりでなく、新記録樹立を楽しむこともできる」

出願人：株式会社タイトー
出願日：昭和51年3月18日　出願No.：S51-028607
登録日：昭和59年9月19日　登録No.：1228598

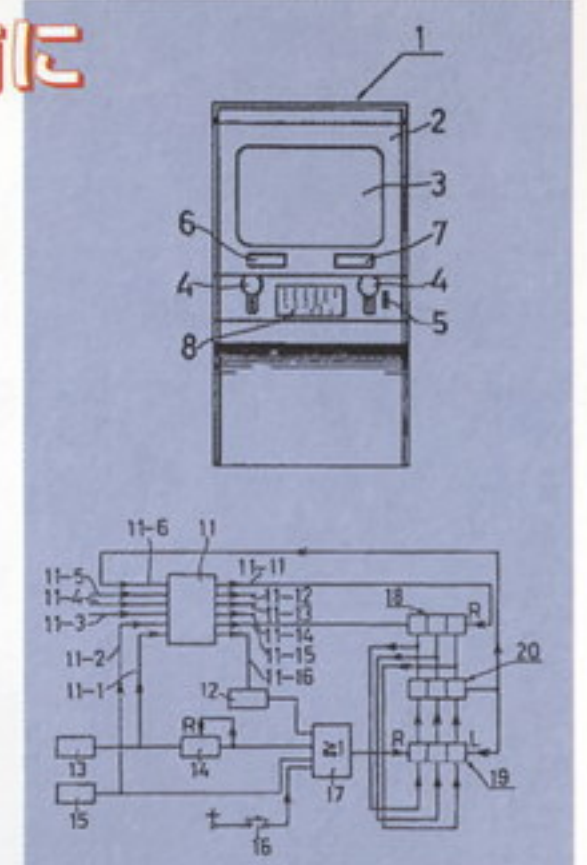
もはや当たり前のことで誰も見向きもしないような発明であるが、特許公報によると「過去の所定期間内に行われたゲームの最高得点を記録しておき、この記録を破って新記録を樹立した者にボーナスを与えるよう構成」「グループ客は新記録樹立ゲームをも楽しむことが可能」とある。つまり、ハイスコアを表示することが特許として登録されているのだ。

この発明のすごいところは、データのクリアの仕方も明記してあること。「最高記録表示は、ゲームが行われていない時間の累計が一定値に達する毎、また所定回数のゲームが完了した都度、リセットされる」とある。

ビデオゲーム誕生以前に出願されていた！

出願年数と公報内容から察するに、この発明はエレメカやピンボール向けであるといえる。

特許 ネームエントリー

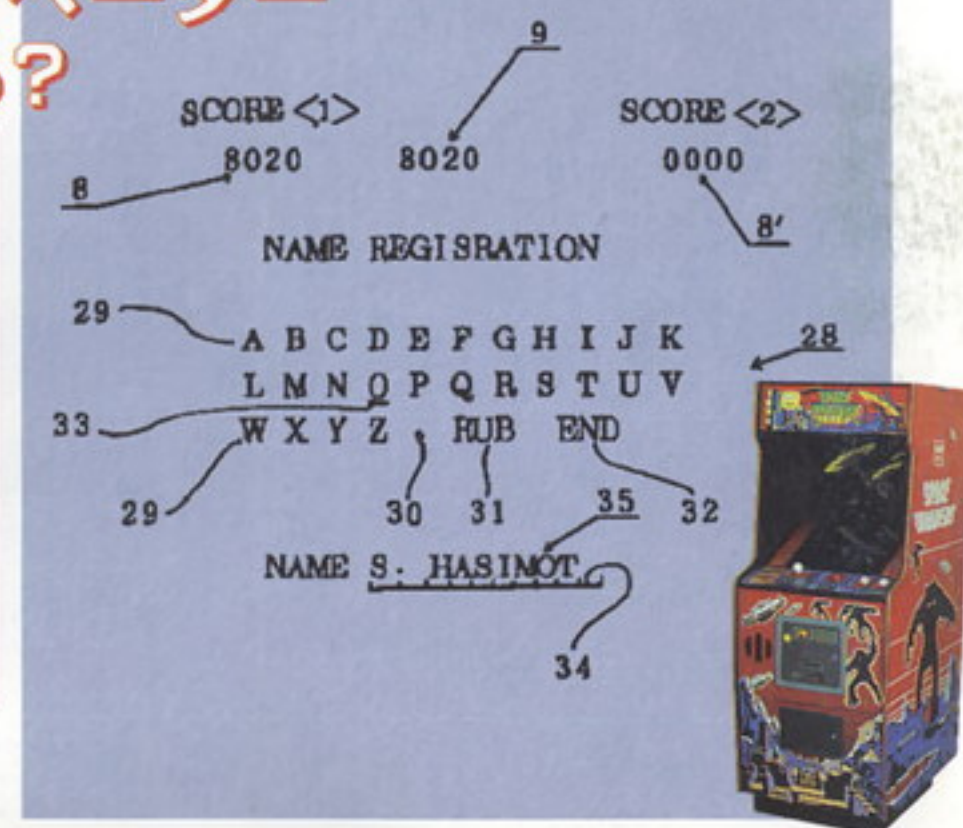
「本発明は最高記録を更新したときに氏名又は略称などを自由に記録でき、ディスプレイに表示するものである」

出願人：株式会社タイトー
出願日：昭和54年5月16日　出願No.：S54-059169
登録日：平成元年11月15日　登録No.：1528813

ハイスコアを達成するとネームエントリーができるのは、ハンドルを切れば車が曲がるようなもので、あったり前の話。ところが、これも特許として登録されているのだ。こんなことまで特許になっちゃうなんてすごいよね。

世界初のネームエントリー可能なビデオゲームは、おそらくスペースインベーダー２ではないかと思われる。特許公報によると「高得点を挙げたとき、その得点の他プレイヤーの氏名などが自由に記録できれば、プレイヤーの興趣は一段と高められる」とある。

タイトーは、上のハイスコアの特許と併せて権利を主張しているのだろうか？

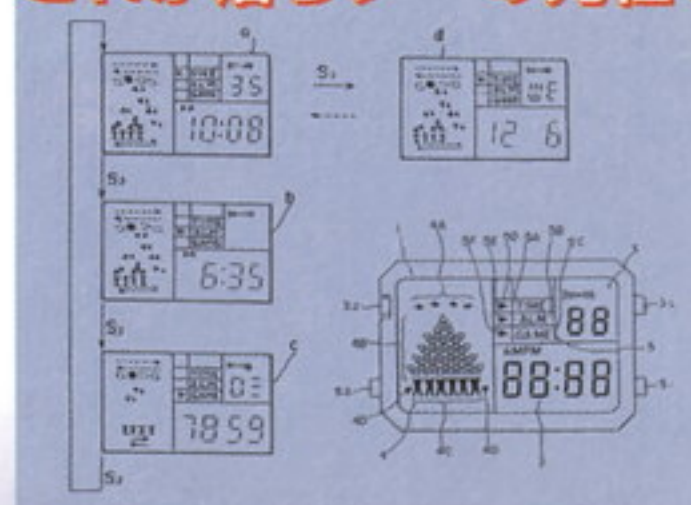
スペースインベーダーPART2から？

今見ると至ってシンプルだが、当時は誰もが憧れた。

特許 落ちものパズル

出願人：カシオ計算機株式会社
出願日：昭和57年6月4日　出願No.：S57-095666
登録日：平成4年10月27日　登録No.：1706592

これは、「落下物を一方向から多方向へ落下移動するように制御し、この落下物をスイッチ操作によって積み上げ位置を変更、それによって積み上げ表示された内容に応じて得点データを表示するゲーム機能付き電子機器」の特許。落ちゲーすべてがこの発明に含まれてしまうのではないかと一時は騒がれたりもしたが、今は沈静化した。

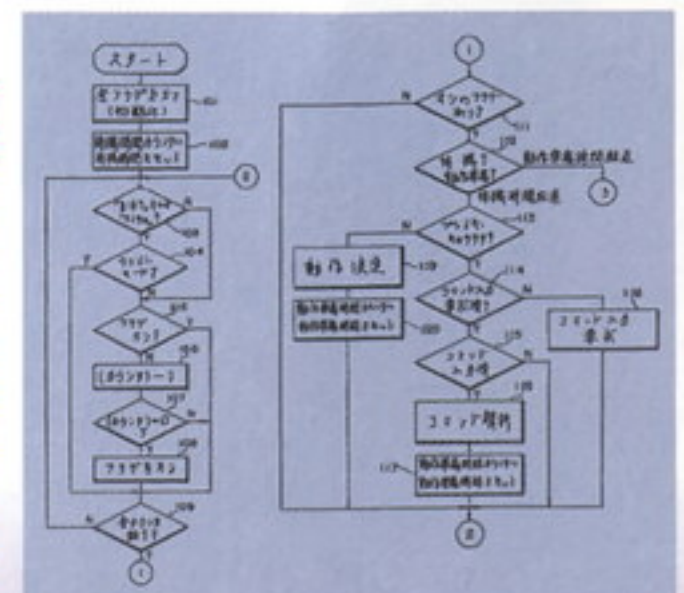
落ちゲーの元祖はもちろん「テトリス」だが、旧ソ連のパジノトフ氏がこの公報を見て、テトリスを作ったのかってことなんだよね。そう考えたら、いらぬ心配なのでは？　この特許でカシオが使用料を徴収しようとしたら、すごいかも。

これが落ちゲーの元祖？

特許 RPGのアクティブタイムバトル

出願人：株式会社スクウェア
出願日：平成3年7月16日　出願No.：H03-199828
登録日：——　登録No.：——（特許出願のみ）

戦闘中でも時間が流れるという、FFシリーズではお馴染みのアクティブタイムバトル（ATB）も、特許出願されている。特許公報によると、「実際の戦闘形態に似ているので、臨場感とスリルにあふれ、スピーディなゲーム展開を楽しむことができる」とのこと。果たしてこれは特許登録されるか？

ATBも出願されていた！

アメリカでは特許登録されたそうだが日本では？　ATBの名前も登録済みだとか。

オレのアイデアを登録したい！ 手順は？ 経費は？

特許の出願から登録まで

ゲームにまつわる様々な特許をざっと紹介したが、いかがだったろうか？「あれが特許で通るなら、オレでも何か申請できるかも」と思った読者もいることだろう。個人で特許を申請するのはチト難儀だけども、特許の出願から登録までの流れを解説しよう。うまくいけば、ロイヤリティで君も大金持ちかも？

特許権

特許は年間30万件以上も出願されており、合格率は約70％。審査は意外に時間がかかるが、これでも相当短くなったとか。

出願

手数料¥21,000-

日本では先に出願された発明のみが特許となる「先願主義」を採用しているので、発明をしたら早急に出願しなくてはいけない。

方式審査

特許庁に提出された出願書類は、所定の書式通りであるかどうかのチェックを必ず受ける。問題があった場合は、出願人に不備を直すように指示する。

18カ月後

公開・公報掲載

出願から18カ月が経過すると、技術を一般に公開するために公開公報が発行される。つまり、「こんな特許が出願されましたよ」と発明が公に発表されるってこと。公報は、特許庁で自由に閲覧できる。

審査請求する？

（出願から7年以内）

いいえ

取り下げ

7年以内に請求がないと取り下げとなり、発明は無効に。

はい

手数料¥87,000-

出願されたものは全てが審査されるわけではなく、審査の請求があったものだけが審査される。審査請求は、出願から7年以内であればいつでもOKだ。

実体審査

審査官は外国の文献も含めた過去の膨大な特許情報、特に公報の中から類似したものがないかを検索し、特許を与えるべき発明かどうかの審査を行う。合格だと特許と認められ、不合格の場合は「拒絶」となる。

平均2年

自然法則を利用していること。

出願前にその技術はなかったたか？

審査合格！

特許査定

審査の結果、審査官が拒絶理由を発見しなかった場合は審査段階の最終決定である特許査定を行う。意見書や補正書によって拒絶理由が解消した場合にも特許査定に。

不合格！

拒絶・通知書発行

審査官が拒絶理由を発見した場合は、拒絶理由通知書を送付する。出願人は拒絶をクリアするために、意見書や補正書を提出。

補正して再チャレンジ！

拒絶査定

意見書や補正書をみても拒絶理由が解消されておらず、やはり特許できないと審査官が判断したときは、拒絶査定（審査段階の最終決定）が行われる。

残念！

特許登録！

手数料¥13,000-

出願人が特許料を納めれば特許原簿に登録され特許権が発生、ここで初めて第何号という番号がつく。特許権の設定登録後、特許証が出願人に送られ、その内容が特許公報に掲載される。

おめでとう！

Total:登録まで2～9年、経費は約¥120,000-

出願にかかる経費は件数によって異なってくるので、参考ということで。特許料は毎年納めなくてはならず、しかも更新のたびに値上がりしていく。22年を超えると、1件につき毎年100万円（!!）かかる。弁理士を雇うと楽に出願できるが、当然コストはかかる。

特許 トッキョ、ちょっとためになる話① データイーストvsカプコン

さる93年10月、カプコンが「ファイターズヒストリーは、ストIIのパクリである」としてデータイーストを日米で訴訟したことは記憶に新しいところ。ゲームソフトに関する訴訟は今回が初めてではないが、「ゲーム性」を法的に訴えた例はほとんどなかった。確かに「ファイターズヒストリー」は、「ストII」と酷似しているが……。データイーストの反論がこれまた傑作で、「対戦格闘ゲームのコンセプトは84年に当社が発売した対戦空手道の方が先行している」とのことで、両社は真っ向から対立した。

この訴訟はその後どうなったかというと、データイーストが「カプコンの訴えは営業誹謗行為に当たる」として東京地裁に逆訴訟、そして米連邦地裁はカプコン側の申請を却下。

事態は泥沼化すると思われたが、94年11月、東京地裁からの和解勧告を両社が受け入れ、両社とも訴えを取り下げたのである。つまり、これ以上裁判費用をかけて対立するよりも業界内の融和を選んだということ。

金銭のやりとりもなく痛み分けの和解で収まったが、肝心の法的判断は出ずじまい。現在の著作権法でゲームの類似性を基に著作権侵害を認めることの困難さが露呈された。

ストリートファイターII

ファイターズヒストリー

意匠権・商標権

意匠と商標は、特許に比べるとちょっとだけシンプル。審査請求がなく、出願すれば自動的に審査される。

出願

意匠:¥16,000-　商標:¥21,000-

権利登録のためには、法律で定められた所定の様式で創作の内容を記載した書類を提出する必要がある。出願料はそれぞれ異なり、もう少し細かく設定されている。金額は大体の目安と言うことで。

方式審査

特許庁に提出された出願書類は、所定の書式通りであるかどうかをチェックされる。

実体審査

特許と同じように審査官が審査し、不合格の場合には拒絶理由通知書を送付するトコも同じ。

結果が出るまでどのぐらい？

意匠:出願から22～25カ月
商標:出願後1.5年で審査着手、審査に平均2年

審査合格！

登録！手数料は、

意匠権:¥8,500-
商標権:¥66,000-

登録料の納付がされると設定登録が行われ、権利と登録番号が発生する。さらにそのことを一般に知らせるために、権利内容を記載した公報が発行されるのだ。手数料はもっと細かく設定されているが、これも参考ということで。

不合格！

意見書提出

拒絶された場合は理由が通知され、それに不服の時は意見書を提出することができる。そこで覆される場合もあるのだ。

解消した？

はい

いいえ

拒絶！

拒絶の理由が解消しないときは拒絶査定となり、その出願もそれでおしまい。

やったね！

意匠:登録まで約2年、経費は約¥24,500-
商標:登録まで約4年、経費は約¥87,000-

意匠権に関しては、権利を維持するためには毎年維持費を納めねばならず、しかも年を重ねるとだんだんと割高になっていく。11年目になると毎年33,800円も払わなくてはいけない。その点商標権は、一度登録してしまえば10年有効で、そのつど登録料を支払えば権利を更新できる。

これは特許にも言えることだが、拒絶されて納得がいかない場合は、裁判を起こすことも可能。弁護士を雇ったりしなくちゃいけないから、さらにお金がかかる。

実用新案権

発明ってわけでもない、軽いアイデアの場合は、実用新案で出願してみよう。これならみんなもとれるかも？

出願

登録料:¥36,800-

実用新案は、「従来あるものに改良を加え、より使いやすくする」という概念だと思えばいい。

特許と違って必ず図面の添付が必要で、しかも出願時に3年分の登録料を納付する必要がある。

審査

特許のように審査請求制度ではないので、出願すれば審査まで進んでしまう。しかもその審査は、基礎的要件（書類に不備がないかなど）の確認程度。問題がなければ次のステップへ。

実用新案登録

基礎的要件を満たしていれば、それだけで実用新案権の設定登録がされる。そしてその考案が公報に掲載され、ここで初めて公開されることになる。

また「実用新案技術評価書」を請求することもできる。これは登録された実用新案の有効性についてを調査したものだ。

Total:登録まで4～5カ月、経費は約¥36,800-
こんなに簡単でいいの？

実用新案は最近システムが改善され、出願から登録までが実にあっけなく終わる。特許庁も「実用新案権は審査なしで登録される権利であるため、出願に当たっては、十分に先行技術の調査を行い、その結果を踏まえた上で出願を行うか否かを決定することが重要です」と呼びかけているぐらいだ。

ただし、安易な権利はすぐに裁判で跳ね返されてしまうのは明らか。でも、しょーもない企画でもいいから、試しに登録してみるのも面白いかもね（3万かかるけど）。

結論:個人での登録はチョー大変！

今回取材して感じたのは、意外に維持費が高いということ。もし仮に個人で何か権利を持ったとしても、毎年の更新料でかなりの出費となってしまうだろう。しかも弁理士などを雇うとなるとさらに経費はかさむ。

電気メーカーなどは毎年何百件もの特許を登録しているが、その分経費は相当な額になるはず。それでもやめない理由は、メーカーにとって特許は財産の一種であり、攻撃や防御の材料になるからだ（詳しい事例は、次ページの「たまごっち」にまつわるコラム参照）。

それから、よく「特許で大金持ち」という話を耳にするが、そんなことはまずありえない。あんまり一攫千金を夢見ないように。

特許 トッキョ、ちょっとためになる話② 裁判に敗れ、57億円払ったセガ

5年前、セガがアメリカの発明家ジャン・コイル氏との特許紛争に敗れ、和解金57億円を支払ったという事件があったのをご存じだろうか。

アメリカは昔から特許関係で訴訟が多いが、それは制度そのものに問題があるからだ。

まずアメリカの特許は「先発主義」といい、先にアイデアを思いついた人に権利があるとしているのだ（日本は「先願主義」といい、先に出願した人に権利があるとしている）。そしてアメリカは特許の公開制度がないので、どの会社がどんな特許を出願しているのかは、登録されるまで全くわからない。さらに特許の有効期間が成立時より17年間もあるというのも問題がある。

これらを組み合わせるとどうなるか。特許出願だけしてわざと審査を長引かせ、その間特許内容に抵触するような製品を多く世の中に出させる。公開制度がないから、その製品を作っている側はこの特許の存在を知ることができず、ある日突然「特許に抵触するからロイヤリティを支払え」と要求するのだ。

アメリカにはこのような「サブマリン特許」で荒稼ぎをしている、「パテントマフィア」が実在するのである！

緊急レポート
狙われたＴＶゲーム業界
セガ「特許侵害」訴訟問題の行方

セガ「57億円で和解」

特許の専門家に突撃

これからの特許はどうなっちゃうの？

これまでのことでゲーム業界でも特許について注目されてきたことはわかっただろう。さて、ここではその特許がこれからどう受け止められて行かなくてはならないのか、そして国はどう考えているかを聞いてみた。ゲーム雑誌では初の特許庁へのインタビューも敢行したぞ。必見。

――ゲーム業界では最近特許が話題になってきていますが、先生から見て、実際にはどのようになっていると思いますか。

松倉　ここ2、3年で大メーカーのほとんどは専属の弁理士を入れてますね。逆に言うとそれまではメーカーに弁理士がいなかったんです。セガさんなどは比較的早くから弁理士を雇っていて、社内に特許担当者も10人以上いるみたいです。それに気がついて他のメーカーでも特許についてだいぶ力を入れはじめているようですね。

――ごく最近の例でいうと、セガさんが視点切り替えの技術で特許を取ったと新聞で報じられましたが、これも各メーカーにとって刺激になったのでしょうか。

松倉　そうですね。ただ、この特許の場合、特許に詳しいはずのセガさんが、なぜこの時期に発表したか少し疑問なんですよ。登録はされましたが、公報はまだ出されていないんですよね。登録後の公報発行はおそらく12月ごろで、それから半年間は異議申し立て期間といって、第三者が特許化を阻止するための請求を行えるんです。登録前の公開された公報を見ると、どうやってポリゴンのデータを計算したり、アルゴリズムを持たせているかが書かれておらず、簡単な流れと画面写真しかない。これでは簡単にひっくり返される可能性もありますね。ただ、これを特許庁が特許として認めたのは仕方がないでしょう。特許庁にそういった先行技術の蓄積がまだまだないのですから。特許は取らせてもいいんです。問題は本当にその権利に有効性があるかなんです。日本ではほとんど訴訟が行われませんが、本当はそこで決着をつけるべきなんです。アメリカでは権利になっても安心せず、裁判になって初めて自分たちの権利がどれほど有効なのか、再認識するシステムができ上がっているんです。日本ではそれがないため、権利に対する認識がグレーで、かえってどの権利もすごいものに思われているのが問題なんです。

――そういえば、訴訟が起こる場合と、そうでない場合がありますね。

松倉　ゲーム業界はまだ社長のワンマン経営が多くて、社長の気持ち1つで訴訟になる、ならないが決まるみたいです。これが他の業界だと担当者レベルで話し合いをしたり、別の特許で取り引きしたりする場合も多いんです。そうしないのは、ゲーム業界がまだ未成熟だから。要は特許は取り引きの1つのツールなんですよ。発明で一生暮らしていけるみたいな凄いイメージを植え付けられているのが悪くて、たとえば自分がゲームボーイの中で育てて持っているポケモンと同じようなものだと考えていいのです。

――では、ロイヤリティによるビジネスには発展しにくいと。

松倉　いやそれは考えているでしょう。特許を攻撃の材料に使うと同時に防御の材料として使う。ライセンス契約を結んで、うまくやり取りすれば財産権の有効活用になってお金が流通するんですよ。お互いが平等な立場になれば。そうすればライバル社の製品が売れても自社にも利益が出る。ひいては業界全体の発展にもつながっていくわけです。ただ、怖いのはこういう時に大手のメーカーが権利を独占し、その権利を振りかざすようになると、業界は萎縮しちゃいますね。ただし、どう考えてもパクったとしか考えられない相手には損害賠償額も多くして徹底的に攻撃していいと思いますが。特許はそれだけの価値があれば、それを担保にお金も借りられるんですよ。特殊なように思われていますが、一種の財産、すごいものでもなんでもないんですよ。

――では企業側は、具体的にどのような姿勢でこれから特許に取り組むべきとお考えなのでしょうか。

松倉　特許を取得するのは今の状況でもかまわないと思うんです。ただ権利行使は慎重にやってもらいたい。現在特許庁ではプロパテントといって特許の地位を高めようとしています。それをなんの考えもなしに、大手のメーカーが小さいソフトメーカーに向かって、そのメーカー

特許は1つのツール、要あなたのアイデアが日本

秀英国際特許事務所
法律事務所
弁理士
松倉秀実氏

1955年生まれ。弁理士会ソフトウェア委員会委員長などを歴任し、コンピュータやゲームにも詳しい。携帯端末活用の達人でもある。

出願大国日本～その出願数の多さ～

日本の特許出願件数は欧米諸国と比べてはるかに多く、全世界的に見ても4割近くを占めている。これは特許自体への意識の高さを表している。対し実用新案は年々減少している。これは審査制度が廃止され、取得しやすくなり権利が弱くなったと判断されたからのようだ。また、出願のみをし、他者に権利を取得させないための出願も多いようだ。

特許 トッキョ、ちょっとためになる話③ 超スクープ！携帯型育成電子ゲームの特許は、カシオ計

特許公報入手！

「本発明は、電子手帳や電子ゲーム機において、動物などの生物を現実的な感覚で飼育し成長させて表示することを目的とする」

この発明は2種類出願されており、それぞれの番号は「特願平05-312091」「特願平07-122372」。ピッキートークという電子手帳用に出願された特許で、確かに「たまごっち」のコンセプトを網羅している。

海賊版メーカーを訴えたバンダイ、しかし……

相変わらず類似品が多く出回っている「たまごっち」であるが、バンダイが類似品販売業者を相手取って販売差し止め仮処分申請しているのは有名な事実。しかし、カシオ計算機が、キャラクターペットを育てるゲーム機の特許を「たまごっち」の発売以前に出願していたことは、意外に知られていない。

類似品「ガーヒッピ」を輸入販売している某会社が、バンダイの仮処分申請に対して「携帯型育成電子ゲームの概念はカシオの特許公報で明らかであり、すでに知られた事実である」と真っ向から対立しているというのだ（それにしても、よくカシオの特許を見つけたもんだ）。

が潰れるほどの損害賠償を請求したりするのは問題です。例えば、スクウェアさんは「ファイナルファンタジーⅣ」で初めて採用したATB（アクティブタイムバトルシステム）をアメリカで特許を取っています（日本では審査中）。そして、この特許で権利行使を行うということはしないで、「うち（スクウェア）がこの特許を取っていることは知っていてくださいね」、という発表の仕方をしています。つまり、今後うちの会社はこういう姿勢で業界全体が育っていかなきゃならないと思うから公表だけします、でもこの次はちゃんと権利行使しますよ、という意思表示なんです。これが一番いいやり方ですね。

――美しいですね。逆にユーザーまでそれが知れ渡って、他のメーカーが真似すれば、それこそユーザーからパクリだって叩かれてしまいますもんね。では、行政側の姿勢はどうでしょうか。

松倉　こういった新しい分野に精通した審査官をもっと増やさないといけないでしょう。ゲーム分野でしたら、ゲームを知っている、少なくともゲームをやっている人でないといけないですね。また、特許法自体もちょっと無理しているところがあって、本来ゲームの遊び方などは単独だと特許にならないんです。それがコンピュータと一体になると認められてしまうので、本当に特許で保護しなくてはならないか、うやむやになっている権利もあるんです。それは裁判で明らかにしていかなくてはならないのですが、そのためにはお金がかかりますからメーカーも躊躇しがちなんですね。

――出願しても審査請求しないケースも多いようですね。

松倉　それは特許の使い方です。権利は取らなくてもいいけど、他人に取られたくないということがあるんです。公知のものにして、他人に権利を取られないようにだけしておいて、あとは共有財産として技術を積み上げていきましょう、と。

――それも美しい。では、最後に特許が今後ゲーム業界についてどんな存在になっていくかコメントをいただけますか。

松倉　先程も言いましたとおり、使い方によっては金の卵にもなるし、一歩間違えば大企業からの圧迫の道具になって、業界全体をつぶしていく材料にもなりかねないということです。私もそのあたりに十分注意し、企業に対して啓蒙指導していかなければと思っています。

（11月7日秀英特許事務所にて取材）

国が考える、今後の特許のありかた

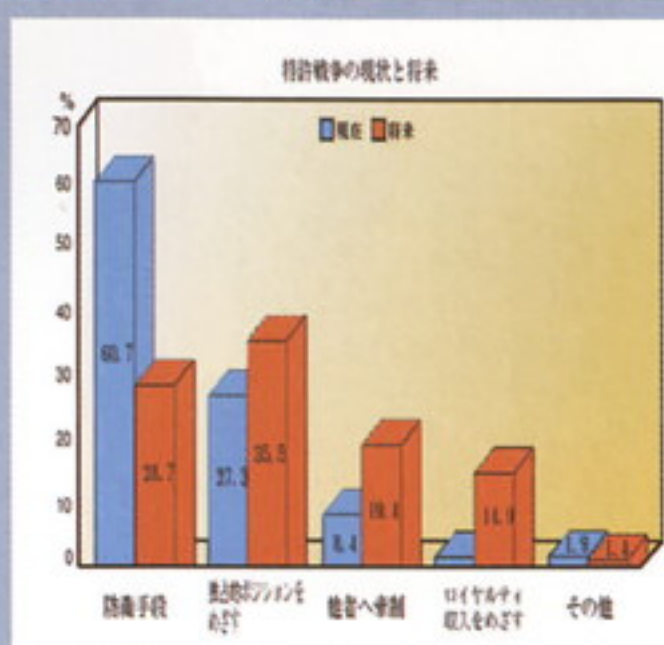
我々は今後、プロパテントと呼ばれる政策を推し進めていく予定です。（編集部注：プロパテントとは法的に特許の権利範囲を広く解釈したり、特許権者に強い権利を与え、発明意欲を向上させ、ひいては国力を高めようとするもの）1つは幅広く特許を保護していこうという動きがあります。例えば昔で言うと薬などは特許とみなされなかったんですが、物質特許という制度が生まれてから、認められました。そして現在では、バイオテクノロジーやソフトウェア自体への特許も認められてきました。また、特許の権利を強くすることも考えています。特許に対する損害賠償額は、日本ではそれほど高くはなく、そのため訴訟が国内で行われにくかったのですが、これについても現在、来年の通常国会提出に向けて特許法の改正に入ってます。また、今までですと特許の審査を請求してから特許庁が何らかの判断を下すまで2年はかかっていたのですが、これを2000年までに1年にしようとしています。情報面では来年をメドにインターネットを利用して特許情報を無料で提供する計画を進めています。出願自体も世界初のペーパーレスシステムをさらに発展させ、自宅のパソコンから直接オンラインで出願できるようになります。特許庁ではこのための出願用ソフトを無料で配布します。このように取り入れやすく、また権利が広くて強い特許にしていこうとしています。なぜなら、みなさんのアイデアが日本を支え、また1つのアイデアがさらに新しいアイデアを生んでいくという可能性があるのですから。

通商産業省　特許庁
総務課長補佐（広報班長）
森田光一氏

特許庁総務部総務課に所属し、テレビ、雑誌などのマスメディアの窓口も担当。我々の質問に対し、懇切丁寧に解説していただけた。

は使い方です（松倉）
を支えるんです（森田）

現在は防衛手段で特許を出願している

右のグラフは企業がどんな戦略で特許を出願するのかを示したものだ。これによると、現在は自社技術防衛のために出願するケースが多いが、将来的には各分野の独占的ポジション獲得や、ロイヤリティビジネスに移行する傾向にあるようだ。本誌としては、これが閉鎖的な状態にならず、各企業が建設的な姿勢をもって、取り組んでいくものと期待したい。

算機がもっていた！「たまごっち」はどうなる？

カシオvsバンダイの戦いになるのか？

ポイントとしては、まず育成シミュレーションは10年以上前のパソコンゲームから存在しており、このカシオの特許が、本当に育成ゲームの基本特許と言えるのかどうかということ。さらにはこのカシオの特許はお見合いモードを含んでおり、デジモンとの関係も気になるところだ。

例えば、もし類似品メーカーがカシオとライセンス契約を結んだとしたら、バンダイはどう動くだろうか。もしかしたら、カシオとバンダイで、類似品メーカーを包囲することもありうる。「たまごっち」をめぐる権利の取り合いは三つ巴状態にあり、今後も目が離せない。この問題、どう収束するのだろうか？

編集後記　～取材を終えて～

今回取材して感じたのは、特許権というのはビジネス上での大きな武器になり、非常に強い権利であるということだ。特許権のアピールは、各メーカーへの牽制という役割ではなく、むしろ新機軸・新技術の自己顕示に過ぎないのではないか。個人的には、松倉弁理士の言う「公表するだけ」というやり方が、特許権の一番正しい使い方ではないかと思う。

セガが今回の特許「だけ」を振りかざして、各メーカーを切りつけようとすることは絶対にありえない。なぜなら、それは特許の一番ヘタクソな使い方で、訴訟合戦の泥仕合になることは目に見えているからである。新聞にも書かれた使用料請求に関しては、確かにそれも権利の使い方の1つであるが、すでにオレ達は様々な会社の特許使用料を常にどこかで負担しているので、今さら騒ぐことでもないと思うぞ（一般常識として軽く受けとめるのが大人ってもんだ）。

今回の特集は、各ゲームメーカーの様々な特許が紹介できたら面白いんじゃないかと思って企画したもの。特許庁に何度も通って情報収集したので、純粋に「あのメーカーがこんな特許を！」と喜んでもらえたら幸いだ。

今回協力いただいた、タイトー、ハル研究所を始めとするメーカー各位には感謝の意を表します。

（企画・取材・構成・ウメ）

まだまだ面白い特許はいっぱいあるので、また機会があれば紹介したい。記事の感想や、続編へのリクエストなど待ってます。

特許庁や松倉氏はインターネットで特許についてわかりやすく解説しているぞ。ぜひ見てみよう。
松倉氏ホームページ：http://www.asahi-net.or.jp/~gv8h-mtkr/　特許庁ホームページ：http://www.jpo-miti.go.jp/indexj.htm

Monthly Falcom Magazine

月刊ファルコムマガジン

MAGAZINE FOR NIHON FALCOM FAN

SOFT BANK

1997 12/5 Vol.6

めでたく発売され、しかも店頭では品薄状態が続いているという「ファルコムクラシックス」。そして期待の「2」に向け、みんなからハガキを募集してきたわけだが、それも大詰めになってきた。最終結果発表を前に、みんなのメッセージを紹介していこう。

「もしもファルコムクラシックス2があったら…」読者の声を紹介しよう!

●本命馬紹介 誰もが納得このタイトル

1着 イースII

ユーザーからの意見を反映して、より遊びやすくなったのがイースII。BGMが秀逸だ。

「イースII」は私のゲーム人生の出発点。親をだましてMSX 2を買わせ、最初にやったのがこのゲームなのです。物語・音楽、そしてエンディング…、全てがNo.1です。(神奈川県・高梨雅広)。パソコンがなかったので友人の家にせっせと通ったものでした。今こそ自分の手に!(山形県・鈴木武紀) オリジナル&サターンと2つのモードがあるのに感激です。もちろんIIでもお願いします。(大阪府・ううう の字)「イースI」だけと言わず、II・III・IV・Vと続編を出し、イースの素晴らしさを日本中に思い知らせましょう!(広島県・澤田久代)

2着 ソーサリアン

1つのゲームに15本ものシナリオがついている。後から出たものも含むと総数50近くに!

このゲームはMD版でしかプレイしたことがありません。ぜひ本家本元をやってみたいです。(静岡県・増井啓介) 友達が“面白い”を連発しています。くやしいので僕もまぜてください!(京都府・髭英一郎) ソーサリアンを“オンリー”でお願いします。次々と発売されたシナリオ群も、学生だった当時の財力では買えませんでした。だから全てのシナリオを集めた「完全版」を!(埼玉県・田中勝) 昔PC98で何度もプレイしました。BGMが最高に良かった。できれば基本15シナリオと一緒に、戦国・ピラミッドも移植してほしい。(三重県・竹澤正浩)

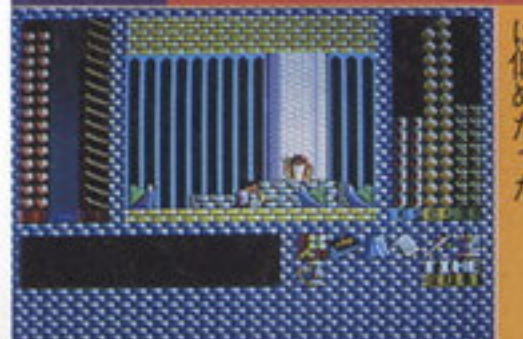
●対抗馬紹介 1位をうかがうソフトはこれだ!

3着 ダイナソア

ファルコム初の3D視点で進行する、ウィザードリィ型RPG。88版では驚異のディスク6枚組だった。

せっかくなのでパソコン版しかないソフト、それも現在は入手が困難なのを移植してほしい。というわけでコレ。(兵庫県・新発田俊則) BEメガ時代から移植希望ソフトに「ダイナソア」と書いて来ました。ようやくその声が届く時代になったんですね!(鳥取県・吉村進一) 数カ月前、プレイしたくなってディスクを出したら何とカビが……。当時は難しくて解けなかったんです。ぜひこの屈辱を晴らす機会を!(兵庫県・一原慎典)

◎単穴馬紹介 破嵐を呼ぶか?

8着 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ウルティマタイプのゲーム。初心者向けということもあり、難易度は低めだった。

ファルコム作品の中で一番好きです。キャラもイベントも最高!(滋賀県・佐藤真樹子) どうしてもやりたかったのに、田舎なので手に入らなかった。(高知県・今井久喜) どうせなら1&2で出してネ♥(東京都・尾上宏美)

11着 ブランディッシュ

マウスで自キャラを操作するゲーム。

いまだにクリアできません(泣)。サターンモードをつけて出してください。(千葉県・小川祥子) 我が人生最高のゲーム(お世辞ではなく)。できれば1・2のセットで、しかもパソコン以上の出来のものを!(愛知県・後藤孝章)

タイトル	ノミネートNo.
アステカ	1
ザナドゥシナリオ2	2
ロマンシア(ドラスレJr)	3
太陽の神殿(アステカ2)	4
ソーサリアン	5
イース2	6
スタートレーダー	7
Wanderers From Ys	8
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	9
ダイナソア	10
ロードモナーク	11
ブランディッシュ	12
アドバンスドロードモナーク	13
ぽっぷるメイル	14
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	15
ブランディッシュ2	16
ブランディッシュ3	17

さあ、本命はどれだ!

いよいよ1カ月後、投票結果を発表するぞ。日本ビクター、日本ファルコムの各担当者も注目してくれているので、思い残すことのないよう、ふるって応募してくれ。右のページで募集しているタイムアタックともども、素敵なプレゼントを用意しているぞ。どちらも応募先は下のあて先まで。

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 5F ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「ファルマガ」各応募係まで

チャレンジ！ タイムアタック―イース編―

1分1秒でもタイムを縮めるために

タイムアタックの告知を見て、さっそく取りかかっている読者も多いのではないだろうか？ そこで今回は、もっとも手軽にタイムアタックができると思われる「イース」を使って、序盤をいかに無駄なく進むかを解説していく。これを読んでおけば、第2のボスまでなら30分以内でクリアできるはずだ。また、どれだけ時間が経過したかはキャラクターのデータをセーブすると表示されるので、マメにセーブしてチェックしておこう。

その1 Bダッシュ

基本中の基本がこの"Bダッシュ"。最短タイムを目指すならば、いついかなる時でもこのボタンを押しておくこと。序盤でこれを使わないと、致命的なタイムロスにつながる。ただし、街の中でBボタンを押して走り回っていると、すぐ住民にぶつかって会話が表示されてしまうので、うまくよけよう。

街の中では思ったよりもタイムロスしやすい。なるべく住民とぶつからないように移動する。

その2 回復は薬で

時間を気にしなければ、消耗した体力は平原などでじっと待っていれば回復する。しかしタイムアタックの場合、そういう時間はムダになる。そこで、回復させたいときはポーションを多用しよう。1本1000GOLDと少々高いが、その代わりに体力を一瞬で回復させられる。お金に余裕があれば、だが……。

草原や街の中でじっとしていても体力は回復するが、時間がもったいない。薬を使おう。

その3 ウイングは必需品

序盤から中盤にかけて、サルモンの神殿地下奥深くに侵入したり、洞窟の地下3階まで入っていくようになると、戻ってくる時間がけっこうムダになる。そこで、あらかじめウイングを購入しておこう。これを使えば、エステリアの街へ一瞬にして戻ることができる。これも2000 GOLDと高いが……。

ウイングを使えば、どんな場所にいても一瞬にして街へ戻ることができる。必須アイテム。

序盤での最速パターンを大紹介！

序　盤

ゲームが始まったら、そのまま外に出て湖のほとりに落ちている金の台座を回収、すぐに売りルビーを買う。それをバーにいる片目の男に見せると、お礼と経験値がもらえる。そのお金で一通りの武器と防具を購入して装備し、サラのところへいけばレベルアップ！

湖のふちに行けば、金の台座を発見できる。これは必ず回収しておこう。

金の台座を取引所で売り、ルビーを買う。そしてバーの片目の男と会話をする。

もらったお金を使って装備を整えサラの店に行くと、戦わずしてレベルアップする。

第1ボスまで

レベルアップ後、ゼピック村のジェノバの元へ行き神殿の鍵をもらう。そして神殿の前に行き、ここでレベル4までアドルを成長させる。レベル4になったら神殿の中へ入り、宝箱を放っておいて最初のボスと戦う。簡単に倒せるだろう。ここまで約5～7分。

神殿に行く前に、ジェノバから神殿の鍵をもらっておこう。忘れるとタイムロスになる。

神殿の前にいる敵で経験値を稼ぐ。1人につき10入るので、簡単にレベルアップする。

レベル4になったらボスと戦う。一撃でかなりのダメージを与えられるので、簡単に倒せる。

第2ボスまで

地下1階では、レベル5になるまでアドルを鍛える。レベル5になったら地下2階へ降り、牢屋の鍵を取りつつレベル7まで成長させる。レベル7になったら地下1階に行きフィーナを助け出し、その後地下2、3階の宝箱をすべて開けてボスと戦う。

ボスを倒したら、地下1階で経験値を稼ぐ。途中でお金が11000GOLD以上溜まったら街に帰る。

街で最強の剣と防具、ウイングを買って再度地下に侵入してレベルをアップさせる。

シールドを発見したらボスへ。一撃で倒せるはずだ。早ければ25分程度で倒せるだろう。

あの人に聞く 第6回
森田正光さん
（お天気キャスター）

──まずは早速おやりになってみて、どんな感想を持たれましたか？

森田 まず、懐かしいということですよね。でもさすがにサターンともなると、絵はキレイだし、動きもスムーズ、それに操作性も抜群。いつでもセーブできるというのも、ユーザーにはありがたい機能ですね。

──以前に、収録された3作ともおやりになったことがあるのですか？

森田 僕がプレイしたことがあるのは「イース」。ファミコンとX68000でやりました。確かに今のゲームと比べちゃうと、多少素朴な感じはありますね。でも、もともとが完成度の高いゲームですから、素朴とは言っても、イコール古臭いとはならないと思います。会話とかも面白いですし、今でも十分通用しますよ、これなら。

──しかし森田さんがゲームに詳しいというのは、ちょっと意外でした。

森田 詳しいというか、とにかくゲームが好きなんですよ。一番のきっかけになったのは「スーパーマリオ」あたりですけど、それ以前にもデパートの屋上で100円玉を入れて戦車でただ撃つだけの対戦型ゲームがあったんですよ。それで、友達と喫茶店でハマってました。その後「インベーダーゲーム」が出てきて、またハマってしまいました（笑）。それから「パックマン」という具合なものですから、その時期の原始的なゲームには、きっと相当な量の100円玉を投入してますね（笑）。

──筋金入りですね（笑）。

森田 小さいときから、ゲームと付くものは大好きだったんですよ。将棋も碁も、カルタからすごろくみたいなのまで。そう言えば知ってます？ 最近の「人生ゲーム」では、職業に『気象予報士』なんてのがあるんですよ（笑）。

──気象予報士とゲームですか。面白い組み合わせですね。

森田 いやビックリしましたね。とにかくそんな感じで、ゲームはいろんなのに手を出しました。あとは、今僕の大学4年生の子が、まだ小学生の時に、ファミコンが出まして。あの頃のゲームはもうほとんど全部やったんじゃないかな？ もう時間があまったら、その間はずっとゲームやってましたからね。そして、その子がだんだんゲームをやらなくなってきたら、今度はその下の子という感じで、僕はずっとゲームやってます。今一番下の中学生の子で、もう3代目になりますから（笑）。

──当時X68000をお持ちだった、ということですが、やはりそれもゲームがお目当てですか？

森田 もちろんです。ゲームをやるために買いました（笑）。でも、やっぱりゲーム専用機の方がいいとは思いましたけど。まあ今後、中学生の子が大きくなってゲームをしなくなるかもしれませんが、僕自身はこれからもずっとゲームに関わっていきたいですね。いいゲームがあれば

「ゲームと名の付くものは何でも好きなんです」

やろうと思います。ただ、ゲームってクリアするまでにすごい時間がかかったりしますよね。特にＲＰＧだと何十時間ってかかっちゃうじゃないですか。まとまってやる時間がないと忘れちゃうんですよ。昔はよっぽどヒマだったんだな、と今になって思います。それとも体力がなくなったのかな（笑）。徹夜しても平気だったんですけどね。

——少し「イース」の印象などを。覚えている範囲で結構ですので。

森田　「イース」は、わりと簡単だったような気がしますね。確かすぐ終わっちゃったんじゃないかな。RPGはたいていすごい時間かかったのに、これはすぐ終わったなっていう印象がありますね。

——サターンはお持ちなんですか？

森田　実はセガサターンは触れたことがなかったんです。以前から気にはなってたんですが。でも、今回これいい機会ですから買いますよ。ゲームはやっぱり簡単なのがいいよね。

——RPGですと、ぜひともエンディングとか見たくなりますよね？

森田　そうですね。結局ゲームは、達成感がないとダメですよ。世の中には、脈絡もなく難しいゲームってありますよね。雑誌の攻略記事を読まないとできないなようなゲームは、遠慮したいです。そういう意味では、この「イース」は最後までできたゲームでしたから、いいと思います。ゲームの中には、ゲームすることが労働になってるやつってあるじゃないですか。RPGなんかで、ときどき経験値稼ぐために毎回戦わなくちゃいけないとか。ああいうのはキツいですよね。その点ストーリーがスムーズにいくってのには賛成ですね。「イース」が作り出したゲームの潮流ってあると思う。

——昔「イース」を購入されたのは、何か評判を聞いたからですか？

森田　当時、僕たちの年でゲームやってるやつっていないんだもん（笑）。ただ僕自身はむちゃくちゃ好きだったからやってただけです。

——少し話は変わりますが、森田さんは現在ＴＶ等のメディアで大変活躍されてますが、自分がテレビなどに出演するというのは？

森田　昔は全然考えてなかったですよ。本当、世の中変わりましたよね。以前のお天気キャスターというのは、天気を予想して、それを伝えるのが仕事でした。ところが今その予想という部分は、みんなコンピュータがやってくれるんです。だからこれからのお天気キャスターは、単にコンピュータが予想した天気を伝えるだけじゃダメ。コンピュータがはじき出した予報を、いかにわかりやすく伝えられるかが重要になってきます。

——なるほど。昔の天気予報というと、天気図だけの地味な印象があります。かなり変わりましたよね。

森田　そういう中で僕が工夫して考えたのが“洗濯指数”ですよ。他にもいろんなこと、例えばひまわりの画面に天気図を重ねたりとか、ひまわりにアメダスの絵が重なってるものとか。それから、時間別の天気図なんていうのも考えたりしました。だから、テレビで今表現してるやり方のほとんど、というとちょっと語弊があるけれど、相当部分は僕が最初にやったという自負はありますね。ゲームじゃないけど、表現方法もアイデア１つだと、つくづく思います。

——天気図を、映像というメディアで表現するにあたって、どんなものを参考にしましたか？

森田　いろいろありますが、その中にゲームがあるんですよ。画面の見せ方などのアイデアは、参考になりましたね。だから、今、世間の親がテレビゲームやるな、とか言ったりするじゃないですか。なんでそんなことを言うんだろうと思うんですよね（笑）。なにしろ今いちばん優れた感性は、ゲームを作ってる人たちに集まってるんですよ。映画は、小説と、音楽と、絵画を併せた総合芸術だ、とよく言われるじゃないですか。ゲームはその中に入ることができるし、しかもさらに一歩進んだ芸術だと思うんです。だからゲームみたいな、今いちばん最先端の芸術家が入ってる分野を、注目する機会を奪うのは良くないと思います。確かに全部が全部いいと言ってるわけじゃないですけど、今のところ人を楽しませるエンターテインメントとしては、優れたゲームに勝るものはないと思ってます。

——ありがとうございました。最後に一言お願いします。

森田　こういうゲームをしていると、たまには原点に戻ることは、いいことだと思いますね。気象予報士が昔の天気図を引っ張り出して、原点回帰するみたいで（笑）。

ゲームは一歩進んだ総合芸術です。

プロフィール

森田正光（もりたまさみつ）。気象予報士。47歳。1950年名古屋市生まれ。日本気象協会を経て、92年フリーのお天気キャスターとして独立。同時にウェザーマップ社を設立する。現在同社には10人の気象予報士が所属している。TV・ラジオでも活躍中で、TBS系のニュースの森（月～金）、新・サンデーモーニング（日）などは特に有名。趣味は読書、映画鑑賞、ゲーム。著書に「雨風博士の遠めがね」（新潮社）などがある。

伝説のRPG3タイトルがサターンで甦る！

ドラゴンスレイヤー

'84.11発売

キーワードは「自由」。ドラゴンの首を取るという目的はあるけれどその道筋、楽しみ方はプレイヤーに完全にゆだねられている。モンスターと戦うことも、魔法でブロック崩しをするのも正しいこのゲームの楽しみ方。ストーリーだけがRPGの面白さではない。

ザナドゥ

'85.10発売

パソコンゲームとしては驚異的といえる40万本のセールスを記録。正義に反する行為を取るとレベルが上がらなくなる、レベルによる物価の概念の導入など野心的な試みも多数あり、まさに金字塔と呼ぶにふさわしいソフト。

イース

'87.6発売

息つかいの感じられるキャラクター、起伏に富んだストーリー、そして初めてゲームをする人でもエンディングまでたどり着けるバランス。しかしそんなことよりも、冒険しているという確かな実感。それが一番のイースの魅力である。

CAPCOM

これが、アーケードクオリティだ。

MARVEL COMICS

X-MEN VS. STREET FIGHTER

CAPCOM
4M POWER
拡張ラムカートリッジ4MB対応ソフト
第1弾

アーケード完全移植版

対戦格闘 エックス・メン vs. ストリートファイター

●セガサターン版拡張ラムカートリッジ4MB専用(同梱) 標準価格7,800円(税別)

`97年11月27日発売

拡張ラムカートリッジ4MB対応シリーズ、続々デビュー!!!

Dungeons & Dragons COLLECTION

●ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

4M対応で、アーケード版を忠実に再現。ファン待望のコレクションソフト、ダンジョンズ&ドラゴンズ®「タワーオブドゥーム™」と「シャドーオーバーミスタラ™」がセットで登場。(RAM無でもプレイ可能。)
アクション セガサターン(拡張ラムカートリッジ4MB対応)
SS版`98年春発売予定 標準価格5,800円(税別)2枚組

●ヴァンパイア セイヴァー

●マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

株式会社カプコン® 〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 06-947-4540 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載：24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY
おかげさまでロックマンは10周年を迎えました

●カプコン・ホームページ 最新ソフトはインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp/

エックス・メン vs. ストリートファイター 体験スペシャルイベント!
【雨天決行】
開催時間10:30～18:00(予定)
◎東京・秋葉原会場 11/29(土)ソフマップ13号店 11/30(日)ソフマップ本店
◎大阪・日本橋会場 11/23(日)ソフマップ7号店 11/24(月・祝)ソフマップ4号店

「ルナ」ワールドもうひとつのRPG。

「ルナ」ワールドの魔法学園を舞台に、
元気いっぱいに繰り広げられる冒険ストーリー。
キミも思い出を創りに、
いっしょに学園生活に旅立ってみないか?

攻略本 ソフトと同時発売!
DRAGON MAGAZINE
「魔法学園LUNAR!
公式攻略ガイドブック」
予価1100円(税抜)
発売:富士見書房

セガサターン専用
ロールプレイングゲーム

〈初回特典〉
うれしいトレーディングカード付

魔法学園 LUNAR!

絶賛発売中!!

定価6800円(税別)

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
℡03(3238)8521
角川書店

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

世間じゃボーナスシーズン、年末商戦がまっさかり。ソフトもたくさん発売されるし、買いたいものがわんさかな季節。なのになぜ！ 私の手元には請求書しかないのね〜ん（やや錯乱気味)。泣きながら今週もスタート（しくしく)。

●今、手がすべってカッターが内腿に見事に刺さった（笑)。血がブッシューッと吹き出してます。考えてみると、家には消毒薬もバンソウコウもなかった（ひとり暮らしなもので……)。どうしよう。

（東京都 イ中イ非）

スプラッタですな。どうせなら、その血を使って血文字でハガキを書いてくれたら、さらに臨場感が増したんだけどな〜（うそ。大丈夫？）

●初めて俺の部屋にくる奴らは、俺の初期型サターンを見て絶対に「お前の（サターン）にせものじゃん」とぬかす。「ああ、白くなって有名になったんだね」とつくづく思う今日このごろです。

（福井県 布）

ホントにねえ。じゃあVサターンなんていったらどうなるんだ。個人的には、グレーのほうがカッチョいいと思うんだけどね。

●ドーモ今回初めて投稿する者でございます。Weekly掲示板は「ふとした出来事」ということなので、最近のふとした出来事を報告いたします。パワーメモリのデータが全て消えました。そればかりか本体のデータも全て…………フフ……フフフフウェヘヘヘヘヘヘ、アーハッハッハッハッハ。チーン。

（静岡県 Mr.G）

合掌。手と手のふしとふしを合わせてフシアワセ。ナム〜。動揺ぶりがハガキからビシバシと伝わってきた十あまりの悲劇さで採用。手塩にかけて育てたデータも夢の如し……めげずにがんばってね。

●Vol.35で「説明書はよく読み魔将」とゆう素晴らしい名前を授かった。しかし、今までマジマジと読んだこともなかったので、「説明書はよく読み魔線」に改名させていただきます。ご了承くださいませ。……こんな人間です。オレって奴は。

（東京都 川田光一）

川田！ 俺さまが名付けた名前を変えるだと！ でもさ、「〜よく読み魔仙」のほうがかっこよくない？

★リアルサウンド、リアルに!?

（東スポ風）

●菅野美穂と柏原崇が熱愛中!? これを聞いて真っ先に思ったのはやっぱり「リアルサウンド」。やっぱり共演したせい？ ふと思ったんだけど、これって二人を共演させた飯野氏のせいじゃないか!! これから「飯野天使」と呼ぼう!!

（大阪府 去るGAN席）

同ネタ多数。でも、新聞とかにはリアルサウンドで共演ってどこにも書いてないんだもん。これは、サタマガが取材するしかない！ エンジェル飯野さん（ぷっ）を含めて。

●初めて封筒でまとめ送りをした。厚手の紙といっても何を使えばいいものかわからないので、トランクスを買った時についてくるボール紙にネタを書いてやった。おかげで買いだめしておいたトランクスを一度に7着もおろしてしまった。もう、よそ行きがない。どうしてくれるんだ。

（大阪府 GUY神）

そうか、この厚紙はトランクスについている紙なのね。そう考えるとネタも何やら淫靡なニオイが……（ってするわきゃないって)。

●「人生まるもうけ」を念頭に送ってきた我が人生であるが、最近ハガキを書いている時間だけは無駄かな……などと考える今日このごろ。

（神奈川県 小宮重喜）

「人生楽なのが楽」を念頭に生きているが、深夜徹夜で仕事をしている自分に「なんでやねん」とつっこみを入れたくなる今日このごろ。

●むむ……5000円……ハガキ100枚か……安いような高いような……みなさんは入るのですか？ セガパートナーズ。俺は迷っている。だからみんなの意見が聞きたい。管理人さんは入るのですか？

（愛媛県 海の魔王）

「入るべきか、入らぬべきか。それが問題だ」。ソフト1本買えるんだよね〜5000円って。悩め悩め、若者よ。えっ、私？ ……ナイショ。

●おお、おお、スゲェ出血量。自分でも感心しますね。人体の神秘って感じです。とりあえずハンカチで足の付け根をがっちり結んで止血しました。自宅でサバイバルです。どうですか。

（東京都 イ中イ非）

イ中イ非続報。大丈夫か〜。血は足りてるか〜。鉄分の多い食事を取るように（冷静なコメント)。ちなみに、自宅でサバイバル。……私はイヤじゃ。

仕事をしなきゃいけないのに、サッカーにラグビー、K1に競馬、ゲーセン。いや〜楽しいな（逃避行動)。また、来週！（ヤケ）

栃木県／あづま公正

ついに業を煮やした有志が勝手に走り出してしまいました。求ム3コマ目!!

福岡県／ジョウショウ

「3」党員みたいな草の根的活動に期待してます。次はぜひ「AERA」あたりに……。

今週の混ざったちゃん

宮城県／KAZ丸

混ざったちゃんその1「ピングー寺さくら」。そのあまりに投げやりな態度に全国の大神隊長も困惑気味。

宮城県／第19使徒カズマリエル

その2「イヴァンゲオリン」。オロチの血に目覚め暴走する「イヴァ」……っていうか君も暴走し過ぎ。

COMIC PLAZA

青森県／TASHIMACCI

これからの時代、気の弱い人は勇者できませんな。勇者狩りに注意。なぜホテイ。

埼玉県／かわうそ

釣りは短気な人には向いてませんからね。エサは髪に結ぶのか。生臭くてイヤン…。

山形県／つちのこ太郎

門井先生の4コマが終了した今、つちのこ太郎の今後に期待。頑張ってくれい。

神奈川県／ウッディ

何はともあれ連載(?)終了。君には5回分まとめて3ポイントあげる。お疲れ様。

LOVE² 愛してるかい!?

いつの日かあなたに…
埼玉県／ホム
～inときめきメモリアル
　パワーメモリー欲しさに「ときメモスペシャル版」を買ったあの日、私はあなたに出会いました……紐緒お姉さま。出会った瞬間、お姉さまの左目に、私の魂は奪われました。危険思想にクラクラ。冷たい言葉にクラクラクラ。そして男のM心、じゃなかった、女の子のレズ心をくすぐる大人の色気にクラクラクラクラ。悪魔のようなその魅力に、私はもう腰くだけです。毎日、財布に紐緒お姉さまの写真を入れて、暇さえあれば取り出してうっとりしてます。友人に「あやしすぎ」と言われようが、この恋を止めるすべはありません。そしていつの日か、あなたに人体実験されたい……。
ーされてください、だれも止めませんから……。まさに命掛けのアタック!?

私の愛するザンギエフ様
福岡県／GO.
～inストリートファイター2他
あの鋼のような筋肉、そして胸を針で突くような刺激的な技、雄叫び、私にはあなたしか眼中にないの。余りの愛しさに毎日鉄アレイで鍛えてるわ。でも、でもなれない。あなたみたいな完璧な肉体には。毎日と言っていい程夢にも出てくるようになって時々……きゃっ☆もう、これ以上はお子様の教育に悪いので話せないの、ごめんなさい。そう、技だって練習してんのよ。プロレス雑誌を買って、殆どモノにしたの。でも、あと1つが修得できない……そう、スクリュードライバー。弟を使って練習してんだけど、弟の1人を亡くしちゃったわ。将来の夢は私がプロレス界にデビューして、ザンちゃんとタッグを組むこと。待っててね。あ・な・た。
ーい、イヤだ……。

人類皆なゲーマー

☆結婚して東京に行った姉ちゃんが突然帰ってきました。そして「ヒマだからゲームやらしてー」と言ってきたのでプリメ2を薦めてみました。次の日、私が仕事から帰って部屋に入ると、夜の1時過ぎだというのにまだゲームをしてました。しかも起きてから今までずーっとしているという……こんな状態が2週間後の東京に帰る日まで続きました。さすがは私の姉ちゃん。血は争えないってやつですね。　（新潟県　まー）
　姉ちゃんよりも、夜中の1時まで仕事しているキミに御苦労様。
☆家の姉は、我ら男共が好んでやる、いわゆる恋愛ゲームをひたすらやり、女の子とゴールインすることを「落とす」と言う、ちょっとお茶目な人です。　（埼玉県　金久保俊博）
　それが「ちょっと」のお茶目で済む君（達）の家庭は素晴らしい。拍手。
☆昔、いとこと俺はゲーセンで、デイトナUSAの筐体から聞こえてくる「デーイトーナー！」という所を、2人で「つーまーんなーい！」と叫んでいた。あの頃は若かった。
（福島県　萌）
　そりゃ若いわな。と言いつつ、あのサビに併せた替え歌、もといい替え叫びは地方によって多数ある模様!?
☆会社の先輩でサターンユーザーの人がいたので「サクラ大戦おもしろいですよ～買ってください！」と薦めたら、「俺、18禁ゲームはやらない」と冷たくあしらわれました。先輩「桜通信」と勘違いしたみたいです（笑）（神奈川県　みるきいぷりん☆）
　キミが桜通信とは作為的だが（笑）遊人はな、黙って「ウォーキング・オン」読めってカンジ。マジ泣ける。

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ、お姉さんが今日もアナタのザ・ン・ゲを聞いちゃいま～す。
☆先生ゴメン！　コレ書いてるの授業中なんだ……。
（愛知県　バンドライン）
　オーソドックスなネタね。内職は学生の特権だけどバレないように。
☆授業中、Nの背後に消しカスの一斉射撃。大きく外れて遥か前に座っている女子の頭部に命中。即、伏せる。運悪く、N、女子と目が合う。にらまれる。スマン。
（愛媛県　シュビビン零）
　もしもそれがN君の好きな娘だったら大変……楽しそうね。ワクワク♥
☆君は僕をだまそうとしていたわけでもないのに、僕は君のことを誤解していた。ごめんね、マジカルドロップ3のストレングス君。君のこと、ずっと男の子だと思っていたよ。本当にすまない。（埼玉県　もりのさる）
　気持ちはわかっちゃうけど、罰として（？）マイキャラにしなさい。
☆僕がメガドライビング・コンストラクターだった中学生のころ、駅のトイレ（ウ○チするボックスの中）で「PCエンジン最高！」という落書きに腹が立ち、友人に借りたままだったペンで書き直してやろうとカバンから出そうとしたら……もちろん、きちんと洗って返しましたよ。消毒まではしてないけど。あの時はごめん、ごめん。でもペンのお尻を噛む癖はやめような。体によくないよ。ホント。　（大阪府　GUY神）
　そ、それは単純に体に良くないのかしら、それとも落下済ペンを口に……げ、げふっ。さようならぁー……。
☆KOFで妹に勝ち続けてるけど、本当はオプション操作で必殺技がワンタッチで出せるからなんだ。妹が「それどうやって出すの？」と聞くけど「簡単だよ」と返事するだけ。妹がバカで本当に良かった。あっ、懺悔ね。「フンッ、悪かったな！」
（神奈川県　阿曽アキヒロ）
　キミはそうまでして兄の威厳を保っているのね……妹さん、今すぐ説明書を兄から奪って読みなさいねっ！

こ・ん・な・の・い・や・だ・ぁ〜!!

今回は「こんなゲーセン関係はイヤだ」と自由課題の２本立。11月募集の「こんなSLG（全般）はイヤ」も絶賛募集中なのでよろしくしてね！

◆こんなゲーセンはイヤだ！
→全ての台がリアルサウンド
→けど、それも結構いいじゃん
→本当にいいの？（けんじ？）
（神奈川県　しゃぶ中）

最後のベタなダジャレがなければ不採用だが、中々よろしい。多分。

→全台「アイムソーリー」
→１台だけ「アッポー」がある
→わからない人はお父さんに聞いてみよう
（埼玉県　アラン・スカドン）

お父さんちゅーよか、お兄さん位じゃないか？……って冷静につっこんでもなにも残らん。歳を感じるの。

→ＵＦＯキャッチャーに「ぷよ」が入ってる
→やっぱりつながると消える
→もちろん連鎖もする
→となりのケースに固ぷよが!!
（奈良県　DEB）

大連鎖を組んで岩・きのこ・土星等をゲットすれば、即ち上級者の証。……つうわけで以下より自由課題ネ。

◆こんなツクールシリーズはイヤだ！
→クイズゲームツクール（答えがわかってしまう）
→リアルサウンドツクール（アフレコは自分で…）
→ツクールゲームツクール（もはや意味不明…）
（東京都　カシオンS）

そんなにゲーム作りたきゃパソコン買って作ってみろっつーの！（笑）

◆こんな「作ろうシリーズ」はイヤ！
→ラグビーチームを作るSLG
→チーム監督は山下真司
→初戦は必ず109-0で負ける
→なぜか和田ア○子が選手に混じっている
→イソップがいる
→試合で負け、逆上した和田ア○子が神社の境内で伊藤か○えを犯す
→岡田奈々のブルマ姿に興奮
→クリアすると坂上二郎、梅宮辰夫の「ハマっ子クラブ」ミニゲームができる
→６年後、続編が出るがイマイチ。
（栃木県　チョコボール伊沢）

私の叔父（教師）は続編も再放送もビデオ録画してました。そんだけ。ヤバいけど愉快なネタをありがとう。とりあえず和田ア○子はマズイって。

今週の生・格闘系！

福島県／南斗ボム

何であの人あんなに色白いんだ。も少し若ければね。おしい人だ。

東京都／つよいロボ

K－1終了○日後にここ書いてま〜す。超ヤバイで〜す。てへ。

うわさは本当!?

●ソニ吉さんのために、これからは毎号表紙がソニックらしい。●10ポイント貯めると、かんなさんの結婚式で「てんとう虫のサンバ」が歌える権を獲得！（超不確定要素に賭けるのはヤメましょう）●次号の付録はテム子の着せ替えセットらしい。（密かに望む声多し!?）●ストコレのキャミィは実はグレイらしい。●ザ・ハウスオブザデッドのバーチャCMに食品メーカー「ハウス」が協賛しているらしい。（売り上げ下がること必死）●鷹嵐やジェフリーの中にもギャルが入っていたというシリーズがそろそろ始まるらしい。●シリーズ第3弾「カバディチームなんかもつくろうカナ」制作決定！（以上全て大阪府　GUY神…アンタ凄いよ。これからも頑張れ）

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

うにゃにゃちはー。友人から借りた「ゲーム天国」がイイ感じ♥の東かんなです。モモコカワイイ〜イ……その前に、がすけつ宅に忘れていったパワーメモリーを回収せねば……むう。

島根県／ゴンザレス

うーん、ほのぼのでらぶりー。紙のサイズが若干違うので気を付けてね。

☆かんなさんこんにちは。別にゲームとはカンケーないことだけど面白い話。うちのネーチャン（21）は焼肉ん時に、油（かたまりのやつ）と角モチ間違えて「あれ、溶けない」とかゆってモチ焼いて、しかもそれ喰って家族からブーイングくらって結局サラダ油で焼肉。……どーすか、とっておきの話その1でしたっ♥
（熊本県　マチャ彦）

ほのぼの家族話もイイけど、私は落書きしてあった「コギャルかんなさん」に感動さ！まだイケるかっ!?　…無理か。

☆かんなちゃんは25歳でしたっけ？　私は25の頃と言えば長男出産した年ってイメージあります。そのしんちゃんももうすぐ5歳。次男も間もなく3歳。で、20代最後なにしよう？と、思って化粧してプリクラしてきてしまいました。しかもエヴァプリ♥いつも子供のばかりなので、良い思い出になりました……トサ。
（愛媛県　テイルスのSHIPPO）

私も24歳最後の日にプリクラしました。しかもタマ&フレンズ。なにやってんだか……。

☆男性の方がこのコーナーを読む時、やっぱドキドキするものなんでしょうか？……ドキドキ。
（三重県　泉姫）

してるといいネ。んじゃ！

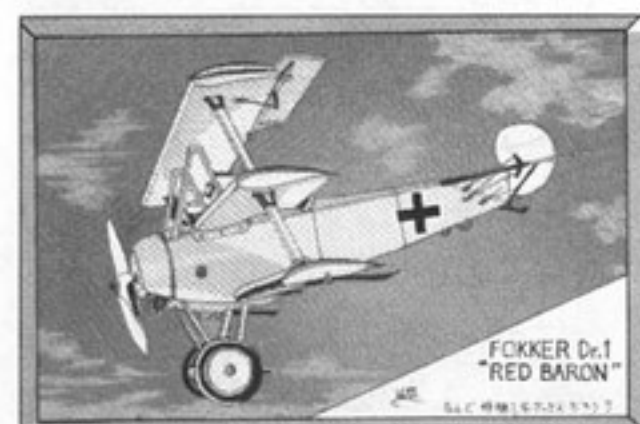
まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行コーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板－日常のふとした出来事を●PARK GALLERY－イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室－懺悔したくなったらこちら●電脳買物少年少女－ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊－コママンガはこちら●LOVE²愛してるかい!?－ゲームキャラに対するラブレターを●墨汁の叫び－筆で愛するキャラクターを表現●こ・ん・な・の・いやだぁ〜－こんなゲームがあったらヤだな●サターンユーザーの広場－サターンをとりまく環境について●ゲーマーの知恵－知ってるだけで役に立つ？　生活の知恵●心のともダチ－俺のソウルを熱く揺さぶる、そんなゲームを紹介してね●うわさは本当!?－ゲーム業界にまつわる噂話●教えまSHOW!!●東かんなの男子禁制放課後くらぶ－女の子だけの秘密の園だよっ●club EMPTY－がすけつさんあてのハガキはすべてこちらへ●上記レギュラーコーナーのほか、新コーナー案も募集中。いいアイデアがひらめいたら、すぐハガキに書いてレターズパークに教えてね。それでは引き続き、今週のLPをお楽しみください。

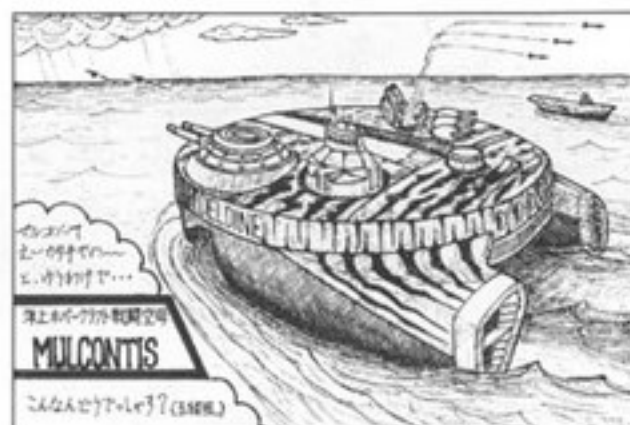
PARK GALLERY

富山県／上本メツヲ
このソニック、メチャクチャ怖いんですけど。お腹からなんか出てくるのだろうか？

東京都／橋本直樹
私の世代には、とても懐かしいマシンなのだ。ついつい歌いたくなっちゃうよ……。

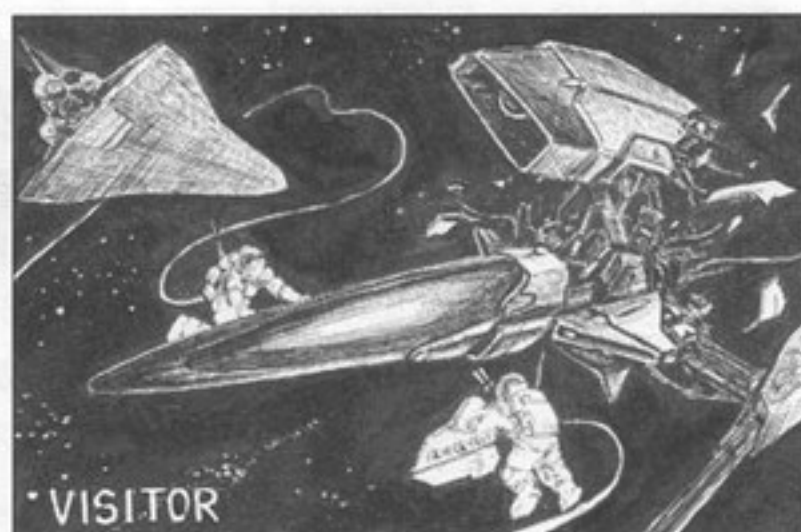
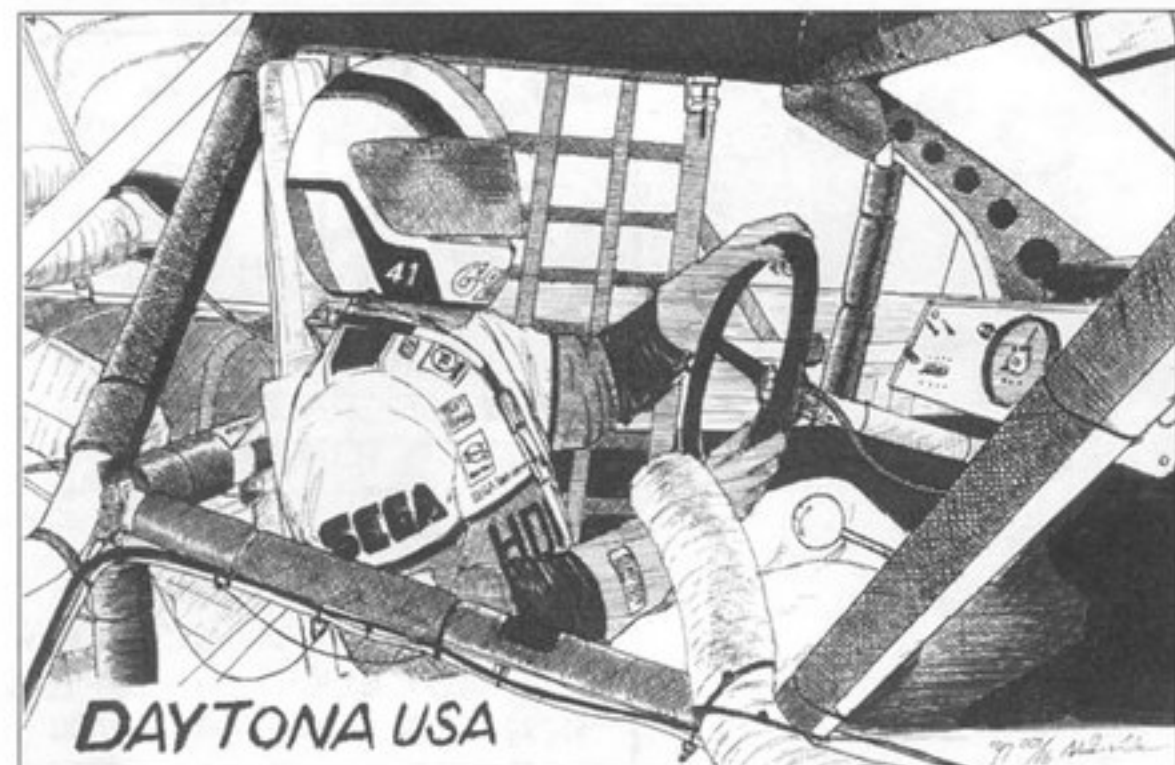
北海道／カヲル
迫力満点のエヴァ壱号機ですね。でも暴走するのはよしてね！ 陰影がすばらしいです。

鹿児島県／○わ
最新鋭のジェット戦闘機もいいけど、基本はやっぱこれだよね。大空を自由に飛んでみたいね。

京都府／荒井貴士
雪、もしくはマリンスノーなのか？ 静かなイメージが出ているステキな作品ですね。

福岡県／カプついの親父
ゲーセンの対戦台は静かにやろうね。自機はライデン？ オラトリオ・タングラム早くプレイしたいね!!

東京都／佐藤貴士
マルコン型空母（？）ということです。他のパッドも使って、セガパッド艦隊！ とか……ダメかな。

山口県／忠恵貴則
メガドラとかゲームギアとかはいいのかね。次世代機が出たらどうするの？ それともサターンと心中か!? コワッ。

テーマイラスト「メカ」 力作をたくさんありがとう

東京都／クロ
人気の高いガングリフォン。今の技術でムービーが入ったらかっこいいだろうね。

東京都／小村一人
メカモノのハガキをたくさんありがとう。これが一番気に入ったので。他のもいつか紹介したいな。

今週のNO.1

福岡県／入井詠亜
車の中がとてもよく描けてますね。パイプの配置や、構図なんかもバッチリ決まってるし、言うことなしです！ レースゲームだけでなく、本当のF1も好きなの？ 今度はF1カーも描いて送ってくださいね。力作お待ちしてます!!

山形県／白田祐司
がすける君談「ふふふ、すんごいね。下書きなしか」だって。私もそう思うよ。いつも下書きしないで絵を描いているのかな？

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、おもしろかったハガキやステキなイラストの投稿者に送られます。現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキも募集中!!

初心者・他誌常連さんも歓迎！
来る者拒まずなあて先はこちら
〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「L・P」それぞれの係まで！

富山県／上本メツ子

◆今週のポイントゲッター・神奈川県／ウッディに3ポイント、福岡県／入井詠亜に2ポイント、北海道／カヲル、山形県／白田祐司、神奈川県／みるきぃぷりん☆、大阪府／GUY神、栃木県／チョコボール伊沢、福岡県／ジョウショウ、東京都／イ中イ非にそれぞれ1ポイントです。

SEGA専門店

下記商品代金に消費税を加えて下さい。

(全商品新品)

サンタ

通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)

営業時間（土曜日を除く）
AM10:00～PM7:30

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル（有)サンタ
サンタのホームページ　http://www.jah.ne.jp/~santa

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

サターン新作ソフト

タイトル	発売日	価格
デビルサマナーソウルハッカーズ	11/13	6,100円
サクラ蒸気ラジオショー		4,300円
チーム運営シミュレーション		6,100円
Jリーグクラブを作ろう2	11/20	5,200円
ネクストキング(限)		7,000円
ゼロ・ディバイド		5,200円
魔法学園ルナ		6,100円
落ちゲー		5,200円
トランスポートタイクーン		6,100円
マスデストラクション		5,200円
ヘラクレス大冒険		5,200円
ツタンカーメンの謎		6,100円
七ッ風の島物語	11/27	6,100円
X-MENvsストリートF (RAM)		7,000円
イラストレーションズ		4,300円
ブルーブレーカ		5,600円
ヴァンダルハーツ		4,300円
ツーリングカーチャンピオンシップ		5,200円
TILK～青い海の少女		6,100円
メモリアルセレクション2		4,300円
リフレインラブ		6,100円
DJウォーズ		5,200円
ウォークラフト2		5,200円
ガイヤブリーダー		5,200円
グランドレッド		5,200円
馬なり1ハロン		5,200円
恋を唄うYU-NO	12/4	7,000円
YU-NO (限定版)		8,900円
実況パワフルプロ野球S		5,200円
コットン2		5,200円
スーパーアドベンチャーロックマン		5,200円
バーチャル競艇2		6,100円
銀河お嬢様ユナ3		5,200円
ホップステップあいどる		6,100円
ソニックR		5,200円
デジグ（トーマス/ラッセン）		各5,200円
マリーのアトリエ	12/11	5,200円
マリーのアトリエ（特製テレカ付）		5,700円
マリア君たちが…		6,100円
悠久の小箱（初限）		2,700円
シャイニングフォース3		4,300円
アルカナ・ストライクス		5,200円
ボンバーマンファイト		5,200円
大江戸ルネッサンス		6,100円
美少女花札秘湯恋物語		5,200円
プリンセスクラウン		5,200円
グランディア	12/18	7,000円
ファーランドサーガ		6,100円
ZAPスノーボーディング98		5,200円
水滸伝108星		7,000円
ウルトラマン図鑑2		6,100円
テクストート・アルカナ戦記		6,100円
R?MJミステリー病院		6,100円
ユニバーサルナッツ		5,200円
リアルバウト餓狼スペシャル(RAM)	12/25	7,000円
ウィザーズハーモニー2		4,900円
放課後恋愛クラブ(限)		6,100円
ガンブレイズS		6,100円
プリンセスクエスト(初)		5,300円
センチメンタルグラフティ（初）	1/22	6,700円
SDガンダムG		6,100円
パンツアドラグーンRPG	1/29	6,100円

タイトル	価格
アウトラン	3,400円
アクアゾーン	1,900円
アドバンスウォー（千年帝国）	4,800円
アルバム倶楽部	5,800円
アンジェリークⅡ	5,800円
維新の嵐	5,800円
イブバーストエラー	5,900円
イブバーストエラー プラミアム	7,000円
ヴァンパイアハンター	1,900円
ウィルス	5,900円
エアーズアドベンチャー	1,900円
エネミーゼロ	2,900円
エミットVol2	1,800円
エバンゲリオン1	2,500円
エバンゲリオンⅡ	4,800円
エバンゲリオンデジタルC	4,300円
M ～君を伝えて～	3,800円
エルハザード	3,800円
おまかせセイバー	2,800円
ガーディアンヒーロー	3,800円
海底大戦争	1,900円
下級生	6,800円
ガリバーボーイ	2,800円
カルドセプト	5,200円
ガングリフォン	2,900円
ガンダム外伝Ⅰ	3,800円
ガンダム外伝Ⅱ	1,800円
ガンダム外伝3	2,800円
機動戦艦ナデシコ	3,900円
機動戦士Zガンダム	3,900円
輝水晶伝説アスタル	1,000円
きゃんバニー	3,500円
きゃんきゃんバニーⅡ	3,500円
きゃんバニーEX	5,900円
銀河お嬢様伝説ユナ	2,800円
空牙外伝	3,900円
クオバディス2	5,500円
ぐっすんおよよ	1,800円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン97	3,900円
グレイテストナイン97・ミラクル	4,900円
クロックワークナイト福袋	2,800円
クロックワークナイト（下）	1,800円
黒の断章（ポスター付）	5,500円
ゲームウェアー5号	1,500円
ゲーム天国（極楽P）	4,900円
月下霧幻譚	1,900円
ゲゲゲの鬼太郎	1,600円
鋼鉄霊域	1,900円
ゴータ	800円
ゴータⅡ	1,800円
ゴールデンアックスデュアル	1,800円
ゴジラ列島震撼	1,800円
コマンド&コンカー	2,800円
サイバードール復刻版	3,500円
サイバーボッツ（超限）	5,800円
サクラ大戦	3,900円
サクラ大戦花組コラムス	3,900円
サクラ大戦花組通信	1,900円
sc アルバートオデッセイ外伝	2,600円
sc エネミーZERO (12/11)	2,600円
sc ソード&ソーサリ (12/4)	2,600円
sc 蒼穹紅蓮隊（徳）(11/20)	2,600円
sc 機動戦士ガンダム (11/20)	2,600円

タイトル	価格
sc Dの食卓	2,600円
sc DX人生ゲーム	2,600円
sc テトリスS (12/11)	2,600円
sc テラファンタスティカ (11/20)	2,600円
sc ドラゴンフォース	2,600円
sc ばくばくアニマル	2,100円
sc ファイプロ6MENS (11/20)	2,600円
sc プリンセスメーカー2	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
サムライスピリッツ斬紅郎	2,800円
ザ野球拳	4,800円
三国志孔明伝	4,800円
サンダーフォースGP1	2,800円
サンダーフォースV	5,800円
サンダーフォースV（CD付）	6,800円
3×3アイズ	1,900円
時空探偵	1,900円
実況おしゃべりパロ	2,800円
シーバスフィッシング2	3,800円
シャイニングウィズダム	500円
重装機兵レイノス2	3,900円
シャイニングホーリーアーク	1,900円
シルエットミラージュ	4,900円
水滸演武	600円
将棋まつり	5,800円
神宮寺三郎	4,800円
真説夢見館	900円
真説サムライ武士道烈伝	5,800円
真女神転生SBOX	2,800円
新テーマパーク	3,900円
スーパーリアル麻雀P6	3,900円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	3,900円
スーパーロボット対戦F	5,900円
スカイターゲット	2,900円
スチームギアマッシュ	2,800円
ステークスウィナー	2,800円
ストリートファイターROF	800円
ストリートF コレクション	4,900円
スナッチャー	2,800円
スペースハリア	3,400円
スリーダーティドワーブ	3,800円
スレイヤーズろいやる	5,500円
西暦1999	4,800円
セガラリー	2,600円
セガラリープラス	2,600円
セクシーパロディウス	2,800円
セナ・パーソナルトーク	1,000円
ゼルドナシルト	5,900円
ゼロヨンチャンプ	4,900円
全日本プロレス	4,900円
蒼穹紅蓮隊	2,600円
卒業クロスワード	2,800円
卒業Ⅱ	3,800円
卒業S	5,500円
ソニックウィングSP	2,800円
ソニックジャム	3,900円
ダークセイバー	2,800円
ダークハンタ（上）	2,800円
太閤立志伝2	3,800円
ダイナマイト刑事	3,900円
ダイハードトリロジー	3,800円
太平洋の嵐2（限定）	4,800円
タクティクスオウガ	4,800円
ダライアス2	2,800円

タイトル	価格
ダライアス外伝	2,800円
誕生S	2,800円
超時空要塞マクロス	4,800円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断Ⅱ	4,900円
ディトナUSA	1,900円
ディトナUSA・CE	2,800円
デカスリート	2,600円
デザイヤ	5,800円
デザエモン2	4,900円
デジタル電脳天使SS	3,900円
デジタルピンボールⅠ	2,600円
鉄球	1,500円
デッドオアアライブ	4,900円
テラファンタスティカ	3,800円
天外魔境	3,900円
伝説のオウガバトル	2,900円
天地無用登校無用	2,800円
トアー精霊王紀伝	2,800円
峠キング2	2,800円
闘神伝URA	1,800円
トームレイダース	4,800円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ときめきメモリアルDX	3,900円
ときメモ対戦ぱずる玉	3,800円
ときメモとっかえ玉	3,900円
ときメモ虹色の青春	4,300円
ときメモ詩織	2,600円
同級生if	4,800円
同級生2	5,900円
ドドンパチ	4,900円
ドラゴンボールZ（偉大なる）	2,600円
ドンパチ	2,800円
ナイツ	1,900円
南方珀堂登場	4,900円
野々村病院の人々	5,900円
バーチャコップⅡ	2,800円
バーチャファイターⅡ	1,900円
バーチャファイタリミックス	900円
バーチャファイターキッズ	1,800円
バーチャルフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャロン	1,900円
バイオハザード	4,300円
バトルモンスターズ	1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース	3,800円
百物語	4,900円
ビクトリーゴール	900円
ピンボールグラフティー	2,800円
ファイターズHダイナマイト (RAM付)	4,900円
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,900円
ファイターズメガミックス	2,900円
ファイティングバイパース	1,800円
ファイプロ外伝	900円
ファイナルロマンスⅡ	2,800円
ファインドラブ	4,300円
ファルコムクラシック（初限）	6,100円
ファルコムクラシック	5,200円
ファンタジーゾーン	3,400円
ファンタズム	5,800円
フェーダリメイク	4,800円
ぷよ通	2,800円
ぷよぷよSUN	3,900円
ペブルビーチゴルフ	1,800円

タイトル	価格
宝魔ハンターライム	2,800円
ボディスペシャル246	2,800円
ポリスノーツ	5,900円
マーブルスーパーヒーロー	4,900円
マンクスTT	2,900円
マスターオブモンスターズ	3,900円
ミスト	3,800円
ミニ四馬区SF（初限）	4,900円
ミニスカポリス（限定）	5,800円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルスラッグ	4,900円
メタルファイターMIKU	2,800円
メルティランサー限定版	5,900円
桃太郎道中記	5,900円
森高千里	6,800円
モンスタースライダー	2,800円
悠久幻想曲	3,900円
優駿クラシックロード	4,900円
ゆみみみっくすリミックス	1,800円
ラストブロンクス	3,900円
ラングリッサⅢSP	4,900円
ラングリッサⅣ	4,900円
ラングリッサ4（SP）	5,900円
リアルサウンド	4,900円
リグロードサーガ	900円
リグロードサーガ2	1,900円
リンクルリバーストーリー	1,800円
ルル	1,800円
ルナMPEG版	5,900円
レースドライビング	2,800円
ロックマン×4	4,900円
ロンド輪舞曲	6,100円
わくわく7（RAM付）	4,900円
ワールド大戦略作戦ファイル	1,900円
WARA² WARS	3,900円
ワールベースボールⅡ	2,800円
ワールドヒーローズP	3,800円
ワンチャイコネクション	500円

サターン周辺機器

商品	価格
サターン本体(クールパッド付)	19,200円
ツインスティック	2,900円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJXS3（S付）	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
SSコマンダー	2,200円
コードレスPセット	3,800円
ツインオペレータ	15,800円
サタンコントロールパット	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
マルチコントローラ	2,900円
マウスパット	800円
バーチャスティック（新）	4,700円
ファイタースティックX	2,900円
サンキョーFF ST	2,000円
バーチャスティックプロ	15,800円
ジョイパッドAI	3,300円
ジョイパッドDX	1,500円

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）

●土曜日は、定休日です。

メガドライブソフト

タイトル	価格
アークスオデッセイ	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
エグザイル	1,800円
エターナルチャンピオンズ	1,800円
オーサムポッサム	800円
ギャラクシーフォースⅡ	1,000円
キングコロッサス	500円
クールドバスター	2,800円
コラムスⅢ	2,000円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースⅢ	1,800円
サンダーフォースⅣ	1,000円
三国志Ⅱ	1,800円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望Ⅱ	900円
シャドーオブザビースト	800円
雀皇登竜門	900円
新創世記ラグナセンティ	2,000円
スティールタロンズ	500円
セーラームーン	1,800円
007死闘	800円
ソニックⅢ	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	1,800円
大魔界村	2,800円
タントアール	1,800円
TMNTⅡ	2,800円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
忍者武雷伝説	500円
パーティークイズメガQ	1,800円
パチンコクーニャン	800円
パワーモンガー	1,800円
ピットファイター	1,800円
ファステストⅠ	500円
ファンタシースターⅣ	1,800円
ブルーアルマナック	1,800円
ペーパーボーイ	1,800円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マスターオブモンスター	800円
まじかるハット	300円
魔導物語	3,900円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドⅢ	500円
ランパート	900円
ライトクルセイダー	3,800円
乱世の覇者	1,800円
ロードブラスターズ	1,000円
ロケットナイトアドベンチャー	1,800円

MDスポーツソフト

タイトル	価格
RBI4ベースボール	500円
ジョーモンタナフットボール	300円
ジョーモンタナフットボールⅡ	300円
TELTELスタジアム	500円
デビスカップ	800円
ドリームチームUSA	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフⅡ	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
プロフットボール	300円
ペブルビーチの波涛	1,800円
マスターズゴルフ	800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ビデオ入力コードⅠ	800円
ACアダプターⅡ	1,200円
ステレオDINコード	1,000円
セガタップ	500円
RFⅠ	1,000円
RFⅡ	1,000円

メガCDソフト

タイトル	価格
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	1,800円
アフターバーナーⅢ	1,800円
アルシャーク	1,800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	1,800円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
クイズスクランブル	500円
元朝秘史［ジンギスカン］CD	900円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,500円
ジャガーXJ	1,800円
シャドーラン	5,400円
シュバルツシルト	2,000円
シルキーリップ	2,000円
雀豪ワールドカップ	1,800円
ジュラシックパーク	2,800円
CD三国志3	900円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
戦国伝承	1,800円
Dカントリークラブ	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	900円
デバステイター	900円
天下布武	900円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	2,800円
Vay CD	1,800円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
ブラックホールアサルト	300円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
マイクロコズム	2,800円
モータルコンバットCD	1,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
惑星ウッドストック	100円
ルナⅡ	7,900円

GGソフト

タイトル	価格
ああ播磨灘	300円
イチダントアール	2,000円
犬だいすき	2,300円
ウィンブルドン	1,500円
ウディーポップ	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
怪盗セイントテール	2,300円
鬼神童児	2,800円
ギアスタジアム	1,500円
ギャンブルパニック	2,300円
クイズギアーファイト	2,300円
好牌Ⅰ	1,000円
コカコーラキッズ	1,800円
コラムス	1,500円
サイキックワールド	2,000円
斬ギア	1,500円
シャイニングフォース外伝	2,800円
シルバンテール	2,800円
Jリーグサッカー	800円
GGリーグ'93	800円
スーパー桃太郎電鉄3	2,800円
セイラームーン	1,500円
ソニックドリフト	2,300円
ソニックリンクス	2,800円
ソニック&テイルス	2,300円
タントアール	2,300円
ダンクキッズ	1,800円
チャックロック	1,500円
テイルスの冒険	2,800円
ドッジ弾平	800円
ドラえもん	800円
女神転生S	3,000円
野茂ワールドベースボール	1,500円
ハイパープロ野球	800円
パズルボブル	2,300円
ひょうたん島	800円
プロ野球ツインリーグ	1,500円
ベアナックルⅡ	1,500円
バーチャファイターミニ	2,300円
パクパクアニマル	2,300円
パックマン	2,800円
ぷよぷよ通	2,300円
マクドナルド	2,000円
マジカルポピルス	800円
魔導物語1～3	各2,800円
ミッキーマウスⅡ	2,000円
モータルコンバット	2,000円
ルナさんぽする学園	2,800円
レミングス	2,000円
ロイヤルストーン	2,800円
ワールドダービー	1,800円
ワギャンランド	2,000円

GG周辺機器

商品	価格
パワーバッテリー	4,100円
ビックウインドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

申し込み方法

電話の場合

受付時間は**AM10:00～PM7:30です**。土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行　東京駅前支店　当座0415749（有)サンタ**に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号　00150-9-708150（有)サンタ

(注意）代金に必ず消費税を加えて下さい

SEGAPRESS

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

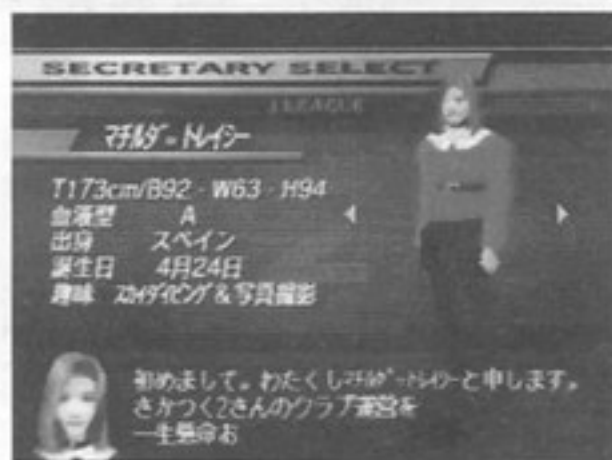
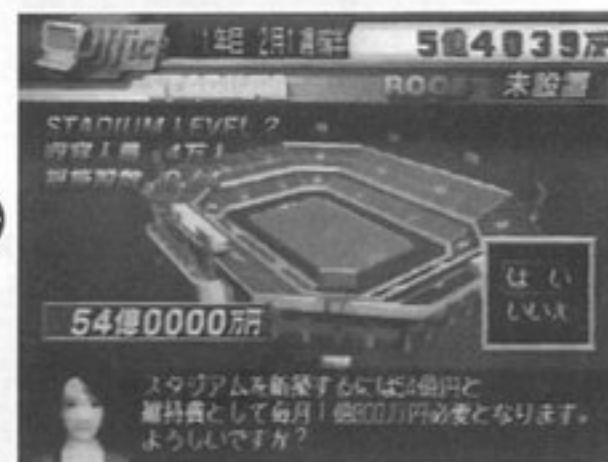
セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

▶Vol.56

CM探偵局 ついに登場！ 待望の「サカつく」続編は、CFだけでも期待大!!

サッカーファンも気になるCFだ!!

日本国中の「サカつく」ファンが待っていた、待望の続編がついに発売された。その「サカつく2」のCF、サッカーファンが固唾を飲んで見守るワールドカップ予選の放送枠で流れているので、見た人も多いんじゃないかな？　そこで今回は、「サカつく2」のCF制作の現場をレポートしてみよう。

「前作の登場から約1年半。満を持しての続編の登場ということで、前作とどう変わったかを理解していただける内容を心がけて制作にあたりました。次々と展開するゲーム画面は、ソフトの持つ“遊びだしたらやめられない”おもしろさを表現しているんですよ」

フカザワ提供情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！　という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。11月からリニューアルしてお届けしているJOYテレのスケジュールは、11月第4週が「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」のお得な情報。12月第1週が12月の新作ラインナップの紹介だ。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札　幌　011-842-8181	博　多　092-521-8181
仙　台　022-285-8181	クイズの答えはこちらまで。
東　京　03-3743-8181	03-5380-8600（東京のみ）
名古屋　052-704-8181	
大　阪　06-333-8181	

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

明日11月22日で、発売3周年を迎えるセガサターン。それを記念した企画がいっぱい!! プレゼントもいっぱい!! 懐かしの、竹ちゃんによるセガスタ創刊号も読めちゃうよ!!

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

「R？MJ」「卒業アルバム」「金田一少年の事件簿」「SDガンダムG CENTURYS」「AZEL」「坂本竜馬」「本格将棋指南」「大航海時代外伝」・他

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

「AZEL」情報満載の「Team Andromeda」のホームページと、ミニゲームを集めた「ゲームつかみどり」という2本の新しいコンテンツが登場!!　また、ゲーム発売に合わせるように「サカつく」ホームページもリニューアルです。通信販売コーナーには、新アイテム「シリアルナンバー入りＶＦ３ T-シャツ」が登場してますよ。

フラッシュセガサターン

Vol.22収録タイトル（11月～）
〈プレイ可能〉
- ＺＥＲＯＤＩＶＩＤＥ －ＴＨＥ ＦＩＮＡＬ ＣＯＮＦＬＩＣＴ－
- SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.2
- 七つ風の島物語
- バブルシンフォニー
- ＡＺＥＬ－パンツァードラグーンＲＰＧ－〈ムービー〉
- サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ
- デビルサマナー　ソウルハッカーズ
- 魔法学園ルナ
- Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
- SEGA Touring Car Championship
- X－MEN VS. STREET FIGHTER
- ＳＯＮＩＣ Ｒ
- ソロ・クライシス

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

J's Guitar Shop

Supported by ESP Guitars.

Presented by Jun Senoue

Nov. Issue
vol.09

コンシューマーサウンドチームの瀬上です。前回の時は、引越準備に追われて大変な時期でしたが今はもう落ち着いています。セガに入社してから今回が３回目の引越でしたが、何度やっても疲れますね。当分無いと良いのですが…。

先日「楽器フェア」というゲームショウのような楽器関連の展示会が４日間に渡り開催されました。その時に配布していた最新版のESPのパンフレットに、僕の写真も掲載されていますので、見る機会のある人はチェックしてみて下さいね。
ショウと言えば、来年春のゲームショウの頃には、僕が今セガでやっていることの内少しはお見せすることが出来るのでしょうか？最近、対外的には何をやっているのか分からない状態ですもんね。（笑）まぁ、色々と頑張っています。
そういえば、会社が引越をしたのですが、新しいビルの下には環状８号線というトラック等の交通量が多い通りがあります。で、困ったことにトラックの無線の音を拾ってしまうんです。サウンドの仕事場というのは、基本的に各自ヘッドフォンを着用して仕事をしているわけなのですが、そのヘッドフォンに無線の音が飛び込んでくるわけですから結構イライラします。どうすればいいんだろうなぁ…。
最近、購入した機材がトラブルの連発だったりと、なかなかツイていない今日この頃ですが、気付けば今年ももう既に残り僅か…。来年もいい年に…って気が早いか。（笑）
P.S.カトー少佐！行けなくて御免なさい。東センセもおめでと〜！これからもよろしく。

亜波根綾乃ライブツアー、盛況の内に無事終了！

…というわけで、このコーナーでも何回かお知らせして来ましたが、彼女の初のライブツアーが11/4の渋谷・クアトロにて無事終了しました。大阪、名古屋そして東京と全ての公演がソールド・アウトでした。最終公演の様子は、TVカメラも入っていましたので、何らかの形で放送されるかも知れません。
ワープの飯野さんや、パーラムの飯田さんもお誘いしたのですが僕が伝えるのが、遅かったため今回は時間に都合が付かず、残念でした。お二方とは、またゲームショウのようなイベント以外の場所でライブ等やりたいところです。ね！飯野さん!?
ちなみに、亜波根の方はしばらくは表立った活動は無いとは思いますが、これからも応援してあげて下さいね〜。

今月の女王様

おもちゃのギターには全く興味を示さない、本物指向の珠莉ですが、最近はピカチュウがとても好きで、家の中がピカチュウだらけになっています。親もソニック、チップ＆デール、ロードランナーに引き続いてコレクターになりかけていますが…。

セガ広報日誌

とうとう年末のゲーム発売ラッシュが始まり、我々パブリシティチームも大忙し。毎週のように大作ゲームが発売されて、サターンのラインナップはますます充実!! さぁーて、気を引き締めて仕事に励むゾ！（今週末は札幌でボクと握手!!）

南雲くん

年末年始の仕込みも佳境に入り、一段と力のこもった毎日です。

10月に発売された「全日本プロレス」や「カルドセプト」などが、予想以上の反響で売り切れ。社内にも１本もない状態に……。ゲームの出来も高く、パブリシティとしても力を入れてきたので、ユーザーのみなさんに喜んでもらいパブリシティ冥利に尽きる思いです。今後のタイトルも全力投球、ぜひ期待してください。そして朗報！ 実物のウルフが全日本プロレスに参戦決定！詳細は本誌でお届けします。乞う御期待。

山崎2：53

今週は「サカつく２」が発売。やり込めばイイことがあります。

デジタルサーカスで大阪に行ってまいりました。会場ではみなさんと話ができて嬉しかったし、イベントも盛り上がってよかったです。初出張ということであまりにもはしゃぎすぎ、夜もあまり寝なかったので戻ってきてからボロボロでした。ちなみに「ソニックＲ」ゲーム大会での、僕のびゅーてほー（？）な模範プレイに、会場に来ていたソニックチームの中部長も驚きの表情だったぞ。

新人ゲーマー奈美

おやつの時間、３時から３時５分までの間は、あめ玉が降るのだ。

とある日、エレベーターの中で耳にした会話。「ねえねえ、クリスマスナイツって、４月１日に日付を合わせると、リアラで遊べるんだよー」「そーなのー？ 知らなかったぁ」そうかそうか、今年も「クリスマスナイツ」の季節になったんだな。しみじみ。しかーし、あれはリアラぢゃないー！ 皆をびっくりさせようと、リアラのカッコをしたナイツなのにー（と、心の叫び）!!
あうー、誤解してる人、多いのかなぁ。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）５F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。
【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

ギスギスした状況に、ヤシダは想いを巡らす……

蒼穹紅蓮隊

――そうきゅうぐれんたい――

第十一話「逃亡者たちのスプレー」

8ing EIGHTING CO.,LTD. RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

　この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

　西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社を襲撃した“黒瞥”は蒼穹紅蓮隊の活躍により撃墜される。やがて、ある組織から犯行声明が出されるが、防衛二課に戻ってきたクニムラは、ことの真相は“弓八幡”にあり、それを目撃したおかげか監視をつけられていると告げた。クニムラの立場を憂慮したヤシダは、調査部に弓八幡の調査を依頼する。そんな矢先、テロ組織によってミアマ社長らの身柄が拘束されるも、結果としては無事救出される。しかし、テロ組織の切り札“香竜”を撃破したのは弓八幡であり、直後に追跡を開始したミカヅキも結局は逃してしまう。弓八幡をめぐり様々な思惑が交錯する中、食事を摂っていたミカヅキは若い男に話しかけられるが……？

壱

眺めの良い店でミカヅキが見知らぬ男と対面していた頃、ＪＤＦの会議室ではヤシダが調査部のブレントと連絡を取ろうとしていた。今後の相談と調査状況の確認のために会いたくて、直通の番号を何度もリダイアルしているのだが、一向に応答がなかった。

あきらめて調査部に直接出向こうかと思った時、扉が開いて突然クニムラの顔がのぞいた。ヤシダはどきりとして受話器を置く。クニムラは目も合わせずに、事務的な口調でいった。

「隊長は午前中いっぱいで勤務明けです。ご苦労様でした。お帰り下さい」

そのままヤシダに声をかける隙をあたえず、ぴしゃりと扉を閉めてしまった。クニムラは機嫌が悪い。最前の口論が尾を引いているようだ。扉を見つめ、ヤシダはため息をついた。

ミカヅキの登場によって打ち切られた例の口論のきっかけは、クニムラが突然データレスこと弓八幡の調査から手を引いてくれといってきたことにある。大勢の目撃者が出た以上、自分一人だけがどうこうされるという危険はなくなったと考えていい。社長から口止め料が出たこともそれを裏付けている。だからこれ以上嗅ぎ回るのは得策ではない。いらぬ危険を招くだけだ、というのだ。

ヤシダは反対した。それでは根本的な解決にならないからだ。だがクニムラは納得せず、何やら思うところがあるらしく奥歯に物が挟まったような口調で食い下がってきた。はっきり意見をいわないのは珍しいことなので、ヤシダは驚きながらも何とか説得を試みたのだが、クニムラは段々とヒステリックになるばかりだった。

「これ以上はヤシダさんのみならず、全員に危険が及ぶかもしれません！」

クニムラがヤシダの身を案じてくれていることは解ったが、それとこれとは話が別だ。

「データレスの存在が今後とも無害であり続けるという保証はない。中途半端は危険だよ。白か黒か、どちらかに確定するまで調査は続けるべきだ。それがあたしたちにとって一番良い方法だと思う」

「あたしたち、ですか？」

切り返すようにいい、クニムラはふと顔をそむけた。

「……ヤシダさんのこと尊敬してますけど、時々息苦しく感じることがあります。なんか、自分を削ってまで部下のことを優先的に考えるとこ、あるじゃないですか。最近ほとんど家にも帰ってないでしょう」

ヤシダは一瞬沈黙し、そして苦笑した。

「そりゃあ、かいかぶりすぎだよ。クニムラこそちょっと疲れてるんじゃないか？弱気になるなんて、あんたらしくもない」

次の瞬間、クニムラは感情を爆発させ、ミカヅキが部屋に入ってきたのだった。

ヤシダはふと我に返り、時計を見た。クニムラのいう通り、勤務は明けていた。これ以上、社に居残らなければならない理由もなく、ブレントが応答しないのをもう一度確認してからヤシダは会議室をでた。

「お疲れさんです」

オフィスの端末に足をのせ、くつろぎまくった姿勢でタケミがいった。クニムラはと見ると、ヤシダに背を向けてコーヒーを飲んでいる。

「留守中の連絡は自宅に回してくれ」

ヤシダはクニムラの背にいったが、返事はなかった。

「了解です。でも隊長、たまには骨休めした方がいいですよ」

とりつくろうように応えたタケミに苦笑してみせ、ヤシダはオフィスを後にした。帰宅途中に知人の家に預けっぱなしのハムスターを引き取りにいった。

「ほっといて悪かったね、マル」

そういってカゴをつつくと、マルは怯えたようにヤシダの指から体を離した。

久しぶりに帰った自宅は生ゴミの腐った臭いがした。流しの隅で腐っていた少量のゴミを処理してから、ヤシダは手持ちぶさたの気分になって部屋を見渡した。およそ生活感のない部屋だと自分でも思う。家具は少ないし服もそんなに多くない。全体的

登場人物紹介

八指多　薫
尽星「JDF」の隊長。24歳。面倒見がよく、周囲の信望も厚い。調査部のブレント山形を通じ、今回の事件を独自で調査中。ミアマ社長に直談判を行うが、受け入れられなかった。今回、久々に実務から解放され、飼っていたハムスターとも再会。そして、忘れていた喪失感に襲われていく……。

国村リカ
S.O.Qシリーズ第25案"鵬牙"を駆る。22歳。あまりにも秀でたパイロット技能と歯に衣着せぬ言動が災いし、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていた。ヤシダとのチームワークは抜群だが、口論も多い。前回の口論が今回も引きづっているようだが……。

髑　良太
「JDF」隊員。19歳。入社1年目の新人。その卓越した操縦技術で、華々しい経歴を持つが、クニムラ、そして弓八幡の出現で、それまでのプライドを完膚なきまで叩きのめされる。シミュレータ戦でクニムラに6戦全敗。むしゃくしゃした気持ちの中、ある人物に出会う。愛機は第10案"紫電"。

ブレント山形
尽星調査部所属。24歳。アメリカ人の母を持つハーフ。プラチナの髪、長身、そして美形と、いうことなしの男だが、痩せぎすで体力的に難があるのが玉に瑕。コンピュータを介したハッキングの腕は高く、今回、弓八幡の謎に一歩近づくが、突然の一撃で昏倒。妙な比喩を使うクセがある。

に薄く埃が積もった中、生ごみの腐った臭いだけが、かつて誰かが生活していたことを証明するようにいつまでも残っていた。

掃除をしなければと思ったが、明日になればまた出勤しなければならないし、今度はいつ帰れるか判らない。そう考えると億劫だった。家族でもいれば別なのだが、離婚して以来ヤシダは独りだった。ヤシダがでかけた後の家は、とても空虚だ。

ダイニングテーブルに置いたカゴの中で、ハムスターが小さく鳴いた。

「マル、お腹すいた？」

なんだか少し救われた気分になって、ヤシダは帰りがけに買ってきたヒマワリの種を取りだした。それを掌に乗せ、カゴに入れる。と、ハムスターはヤシダの指を噛んだ。驚いてこぼれた種を頬張り、そのまま素早くカゴの隅に逃げていく。

血のにじんだ指先をぼんやりと眺めながら、ヤシダはいつか聞いたことのある逃亡者の話を思いだしていた。

荒野に逃げこんだ犯罪者たちが、警察犬の追跡をふり切るために強い匂いの詰まったスプレーを辺りに散布する。自分の体臭を消して犬の鼻を攪乱させようというわけだ。しかし、この方法に効果はない。匂いを撒いたところで体臭が消えるわけではなく、それどころかスプレー臭が額縁のように体臭を強調して、犬にとってはより明確に感じ取れるようになるのだそうだ。目くらましのつもりが逆効果というわけだ。

ハムスターを飼うことも、忙しい仕事も部下の面倒をみることも、ヤシダなりのスプレーだったのかもしれない。逃れたかったのは、喪失感。認めるのは辛かったが、最近になってヤシダはそれを冷静に受け止められるようになっていた。激務の中に身を置く方が、家にいる時よりも精神的に安定していることに気づいてしまったのだ。

全ては空っぽの家から目を背けるための、ごまかしに過ぎなかった。それも空虚をより際立たせただけの、出来損ないのごまかしだ。

その日、ヤシダは外出もせずにひたすら考え続けた。自分は本当は何を求めているのか。それだけを考え続けた。

イラスト：木下ともたけ

弐

ブレントが、ヤシダからの呼びかけに応じなかったのには理由があった。ここ数日、ヤシダに示唆(しさ)された弓八幡なる開発コードを洗う作業に没頭しており、調査部のコンピュータルームにこもりきりだったのだ。それでも苦労しただけのことはあり、たまねぎの薄皮を一枚ずつはがすようにブレントは真実に迫っていた。

自社のメインコンピュータに割り込むのはハッキングの名手たるブレントにしてみればたやすいことだったが、頼みの綱の開発コードが全く役に立たなかった。かつて存在していたにせよ、記録は完全に消されていたのだ。

コードからのアプローチがすべて空振りに終わり、苦しまぎれにブレントは尽星(ジンセイ)重工技術者の出社記録を洗ってみた。それが昨日のことで、思わぬ突破口となった。

例の本社襲撃事件のあった九月十八日を境に、出社していない男が一人だけいたのだ。表向きは自ら辞めたという記録になっているが、データを改ざんしたらしき痕跡(こんせき)があった。念のために聞き込みをすると、同僚の技術者たちは誰一人として男が辞表を提出するところを見ていないし、辞めたがっていたという話も聞いていない。

男は尽星重工で技術者兼テストパイロットをしていた。名は、足島英司(タルシマエイジ)。

鉱脈を掘り当てた採掘士のように、だがプロらしくブレントは静かに興奮した。タルシマに関するデータを徹夜で検索した結果、パーソナルデータは消去されていることが判ったが、なんとか復元できた。それをチラと確認しただけで、次のデータを探る。

メインコンピュータのデータを改ざんするなど、尽星の人間以外には不可能に近いことだ。やはり弓八幡はこのタルシマという男によって造られ、尽星はそれを隠したがっていると考えた方が自然である。どんな事情かしらないが、何も調査部にまで隠さなくてもと、ブレントは眉を寄せた。

その奇妙な文書に行き当たったのは、明け方のことだった。メインコンピュータから膨大な量の暗号化されたデータが飛びだしてきたのだ。

プラチナブロンドをかきむしり、見なかったことにしようかとも思ったが、ため息をついて暗号の解読作業を始めた。タルシマがらみの検索データだし、見逃すことはできない。

表題らしき一文を解読するのに、午前中をまるまる費やした。その結果、モニタに表示された文書名は、ブレントを困惑させた。

『イディオ・サヴァン・システム』

思わぬ単語の出現に首をひねった。イディオ・サヴァンといえば確か……。

記憶をたどろうとした次の瞬間、ブレントの思考は衝撃と共に停止していた。前のめりに倒れ、端末のキーボードに高い鼻をしたたかに打ちつける。軟骨がホキッと砕け、寒気に似た激痛が顔面から脳天へかけ抜けた。遠のく意識を、その痛みが少しだけ覚醒させた。

椅子から転げ落ちながらも、ブレントは必死に襲撃者の姿を見ようとした。女物の茶色い靴が目に入ったような気がしたが、それも一瞬のことで気のせいだったかもしれない。

横向きに床に落ちたブレントは、今度は頬骨から着地を試みて、完璧に昏倒(こんとう)した。

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

MESSAGE from ライジング RAIZING

サタマガ読者の皆さんって、シューティングゲームってどの程度遊ばれているんでしょうか。ありがたいことに長期にわたって読者レースの上位にいさせてもらっている「蒼穹」ですが、売り上げ本数自体は同じ辺りにいる「サクラ大戦」の○分の１位という現状があるわけで（サクラ大戦が良くできたゲームであることに異論はありませんが）なかなか難しいところです。確かに、シューティングにしかない面白さというものは存在するのですが、全体的な高難易度が災いしてか「マニアックなジャンル」といった印象は拭いがたいようです。そんな中、やはり多くの人に遊んでもらいたい！　との思いから生まれたのが独特の世界観とかだったりするんですが、皆さんはどう受けとめられましたか？

横尾　憲一(よこおけんいち)

近所に出来たマンガ喫茶に足を運び「がんばれ元気」を全巻読破。またしても涙してしまった。不覚。先生には早く旅から戻ってきて幸せになって欲しい。

GAME 科學研究所

GAME SCIENCE LABOLATORY

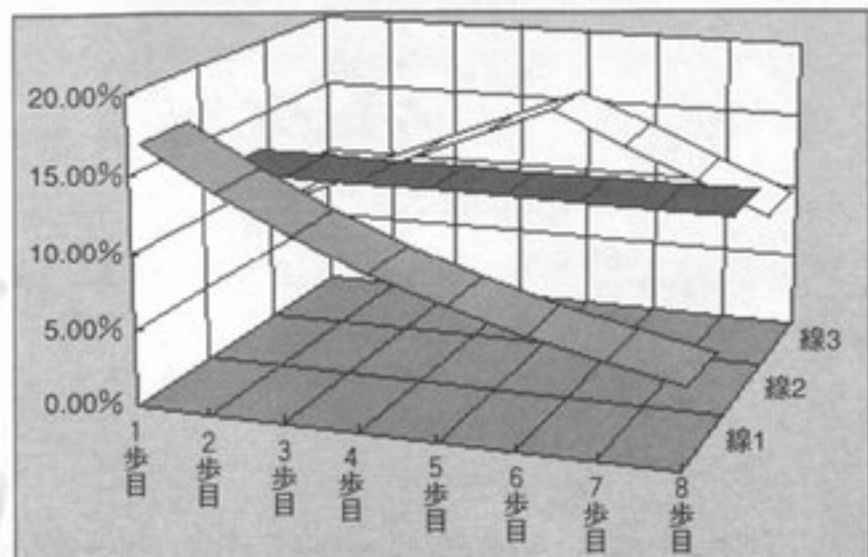
第6回

RPGのエンカウント

朝夕めっきり冷えはじめるようになり富士山にも初雪が降ったとか。いよいよ秋も深まってきましたね。仮想空間であるゲーム世界でももっとビジュアルを生かした四季を実感する作品なんかが出てきてほしいね。

written by 佐ブ＆サイガ　illustration　AKIYAMA

助手「くぉらークソきょーじゅーおっきしやがれー！」
教授「う……んん……」
助手「あっ……きょ、教授、起きてくださいで……ご、御座いマス」
教授「なんだ、朝から騒がしいなどうした？」
助手「どうした、じゃないです！　怒ってるんですよ。いったい僕の車に何をしたんですか？」
教授「ズバリ、ねずみ取りの電波を感知したら戦闘画面が表示されるようにして、戦闘でレベル上げをしたら、最高時速などの性能が上がるようにしたのさ！　ちなみに、レベルを最高まで上げると約束通り変形できるようになってるよ」
助手「早く言ってくださいよ!!昨日、大変だったんですから」
教授「で、どうする直す？」
助手「……いや、面白そうだからこのままで……」
教授「そうかそうか」
助手「でも、エンカウントは直したほうがよいかなぁなんて。この辺結構多いんですよ。エンカウント率が高すぎてバランスよくないっす」
教授「じゃあ、何か考えるよ」
助手「そう言えば、実際のＲＰＧではエンカウントの処理ってどうなってるんですかね？」

2つの方法

教授「エンカウントには、大きく分けて２つの方法があるのんや。１つは１歩進むごとに乱数チェックをやってＨＩＴしたら敵が出現する方法。もう１つは歩く前に、何歩後に敵が出現するかを予め決め、その歩数だけ進んだら敵が出現する方法だ。話しやすいように前者をＡ、後者をＢと呼ぼうか」
助手「初めに決めるなんて方法もあるんですね。でもなんか仕組まれているみたいで私はイヤかな」

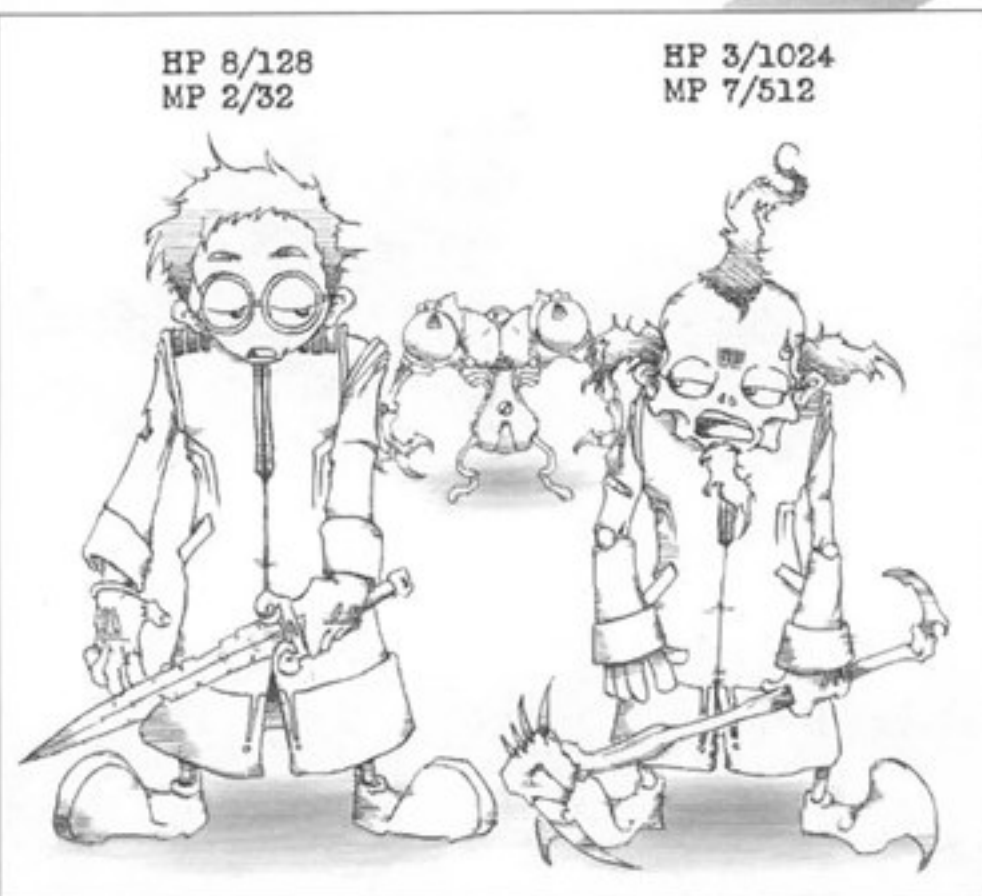
バランスの悪い原因は？

教授「君らしいなぁ、しかしじゃ、エンカウント率のバランスが悪いソフトのほとんどは、Ａの方法をとっているんやでぇ」
助手「そ、そうなんですか？」
教授「と言っても、Ａの方法がダメというわけではないんじゃが」
助手「しかしなぜ、Ａの方法ではバランスが悪くなってしまうんでしょう？」
教授「グラフの線１を見てくれ。これは１歩進むごとに1/6の乱数チェックをしてＨＩＴしたら敵が出現するとした場合の確率にゃ」
助手「１歩目が一番が高いですね」
教授「この確率の分布がバランスの悪さの１つの原因なのや。歩き初めの方が確率が高いから、実際よりエンカウント率が高い印象を与えてしまうんじゃ」
助手「それでも、乱数チェックを甘くすれば多少は良くなると思うんですが」
教授「そこが難しいところでな、甘くしすぎると今度は全然敵が出ないといったことがちょくちょく起きるようになってしまうんだ。それで結局、何十歩目で必ず敵が出るようにしたり、乱数チェックは渋めにして最初の何歩かは敵を出さないようにするなどの対処をすることが多いんじゃ」
助手「なるほど！　最初の数歩は敵が出ないけど、そこからガンガン敵が出現する。ありますね、そんなゲーム」

Aの方法でも確率の分布は調整できる

助手「確か教授は、Ａの方法自体がダメというわけではないと言ってましたよね。それは確率の分布をどうにかする方法があるってことですよね？」
教授「そうじゃ、乱数チェックの確率を変動させていくことで調整ができるんだ。線１では１／６固定だったが、線２は最初が１／８で２歩目以降１／７、１／６としていった場合じゃ」
助手「１歩目から８歩目まで全部同じ確率ですね」
教授「変動のさせ方によって様々な確率の分布にすることも可能じゃ」
助手「でも、思い通りの分布にするのはすごく難しそうですね」

Bの方法の方がバランスはとりやすい

教授「そう、確率の分布を調整するならＢの方法の、最初に何歩後に敵が出現するかを予め決める方がやりやすいんにゃ」
助手「なるほど、でもドラクエのフィールドの森のように特定の場所だけエンカウント率を上げる処理はできないですよね？」
教授「よい質問じゃ。方法はあるぞ。森の上では１歩進むと２歩進んだことにしてしまうんじゃ。これでバッチリグー」

理想の確率の分布

助手「先程から話に出ている確率の分布ですけど、理想の分布についてはどう思いますか？」
教授「そうだのう、これは私見ではあるが、平均歩数を頂点とした山の形がおすすめ。」
助手「線３ですね」
教授「乱数に偏りがあっても多少なら平気なんだよこの形は」

お便り大募集

【お便り大募集】『ＧＡＭＥ科学研究所』では、ご意見、ご感想、今後扱ってほしいテーマなど、なんでも、お便り募集中！　宛先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　セガサターンマガジン『ＧＡＭＥ研究所』係まで。

SEGASATURN

Micro Vision

競馬シミュレーション

馬なり1ハロン劇場(シアター)

育てて楽しい馬なりワールド！

サラブレッドが織りなす白熱のドラマ！

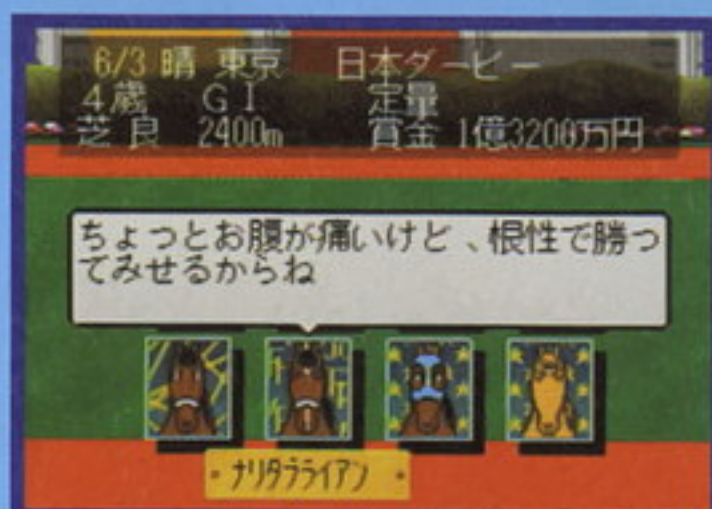
人気コミック待望のゲーム化!!

さまざまな性格や能力を親から受け継いで
生まれてくるサラブレッドたち。
調教師、馬主として、彼らの育成や出走
レース選択の決断を求められます。

競馬ゲーム界のこれぞG1！ 井崎脩五郎氏推薦！

「馬なり1ハロン劇場」(双葉社刊)の原作者
"よしだみほ"書下しのキャラクターデザイン。

©1997 Micro Vision ©よしだみほ/双葉社

●レースシーンに、ラジオたんぱアナウンサーによるリアルな音声実況を導入！

●多彩な性格を持つ馬たちとの愉快な会話が、かつてない深い感情移入を実現！

●馬はもちろん、装備から騎手の勝負服にいたるまで、人馬の容姿を完全再現！

■現役騎手80名、実名馬1,050頭が登場。調教・生産理論等、競馬のすべてを緻密にシミュレーション。
■日本の大レースはもちろん、凱旋門賞、ブリーダーズCなどの海外のG1レースまでも出走可能。
■馬たちの心情を深くついたセリフパターンを多数用意。馬と個性的なセリフでコミュニケーション。
■馬の性格や体調、気分に合わせた調教が要求される本格メニューが用意された独自の調教システム。
■お金がたまればオーナーブリーダーになり、思いのままの交配で最強のサラブレッドを生産可能。
■自分や友だちの育てた馬、歴代の名馬を自由に選んで対戦できる『馬なりカップ』付。

12月4日発売！
¥5,800(税別)

Micro Vision
株式会社マイクロビジョン
〒179 東京都練馬区早宮2-17-33
スカイスクレーパー2F TEL.03-3932-8455

スタッフ募集中！
URL:http://www.microvision.co.jp

メロディで検索してみろよ」
「少々お待ちください……」
私はとまどっていた。フツウ、こんなはっきりした妄想を持っている人間は、バロック屋のところへは来ない。来るのは、漠然とした不安はあるが想像力のない人間で、連中は、自分が特別な存在だという物語さえ与えれば、満足して死ぬなり狂うなりするのだ。
「わかんないの?」
文はまっすぐに私を見た。さっきまでのバロックの目ではなかった。
「感覚球。天使。……異形。ねえ、本当にわかんないの!?」
私はしかたなくうなずいた。
文は、そう、とつぶやいてうつむくと、ポケットから1枚のディスクを取り出した。
「なら、これ聴いてみて」
「これは?」
「聴くと、世界が違って見えるよ」
それから文は2度まばたきした。すると文の瞳はふたたび淡く宙に浮き、彼はバロックの少年に戻った。
「ここにも僕のバロックはなかった。ねえ、あれは、僕だけのバロックだから、燃やせば世界は大丈夫だよね?」
私の返事を聞かないまま、文は事務所を出ていった。あとにはディスクだけが残った。

君だったら、ここでディスクを聴くか?
常識では、バロックの話を真にうけるなど考えられない。ヘタをしたら、こっちまでバロックに巻き込まれて危険だからだ。
しかし、少年のことばは奇妙なほど、私の心にひっかかっていた。
感覚球。天使。……異形。
聴くべきだろうか。聴けば本当に、いまと違った世界が見えるようになるのだろうか。

To be continued

原案・監修：米光一成
作：清水マリコ

前回までのあらすじ

静かな夜。「私」は君にメールを書いている。「世界のゆがみ」のはじまりを君から教えてもらうため、そして、私をとりまくBAROQUEの恐怖から逃れるために……。ところで君は、安西ユミのことをおぼえているだろうか？ 幼なじみの少年を屋上から突き落とし、死体から眼球を抜き取った、あの少女のことを。ユミは殺人の動機を「カンカクキュウがほしかったから」と説明した。そう、あれこそ「少年少女不連続自殺事件」の予兆、最初のBAROQUE MURDERだったんだ。

BAROQUISM▲SYNDROME

『バロック▲前史』Vol.2

STING

「火で出なければ、タランテラのメロディで検索してみろよ」

「2 BAROQUE WORLD（1）」

少年少女不連続自殺事件、動機不明の犯罪、無表情な子どもたち……。世界はゆがんだ真珠のように、グロテスクで官能的な光を帯びはじめる。

2 BAROQUE WORLD（1）

「ここ、バロック屋さんの事務所？」
　その日、私を訪ねてきた少年は、すでにバロック特有の目をしていた。虹彩の色が淡くなり、視線が宙に浮いている。霊を見る目だ。
「はい、そうです」
　私は相手がバロックでも年下でも、客にはていねいな態度を心がけていた。
「ここに来れば、僕のあずけたバロックを返してもらえるって聞いたんだけど」
「そのとおりです。ただ、こちらではたくさんの方のバロックをおあずかりしていますので、お客さまのバロックの特徴を教えていただけると助かるのですが」
　言いながら、私はすでにプログラムを起動させ、彼のデータを作りはじめる。年齢、15、16歳、痩せぎみで女顔。やや高い声、震える指は男のわりに細い。このタイプは見た目とは逆に、暴力による支配妄想を好む。
「えっとね……名前は、宮坂文。文章の文って書いてFUMI。趣味は放火。だからたぶん、僕のバロックは燃えてるよ」
「世界中が燃えているんですか？」
「そう。僕の火が世界を焼きつくしてる」
　やっぱりだ。この文という少年は、火によって世界を支配しようとしている。それなら、手軽なところで滅亡のバロックでいくか……。

　君は、私がバロック屋などという商売をしていたことに驚いているかもしれない。あるいは、私を軽蔑しはじめるだろうか。
　いいわけはしないが、もう一度、世界にバロックを広めたあの事件を思い出してほしい。
たとえばこの遺書。
「僕はこれから死んでいきます。死ぬよりほかに逃げ道がないから。すべては甲斐原ルミさんのためです。僕はこの1年、ずっとルミさんにいじめられてきました。ルミさんは僕につきまとい、僕の髪の毛をむしったり、僕の持ち物を燃やしたり川へ捨てたりしました。僕の飼ってたイヌのポストを誘拐しました。そして毎日、僕に電話をかけてきて『あなたのものはみんな私のものだから』と、呪文みたいに繰り返しました」
　書いたのはルミと同じ17歳の少年で、彼はこの遺書をマスコミ各社に投書したのち、陸橋から身を投げて自殺した。
　しかし、この遺書でルミが彼にしたとされる行為はすべて、じっさいは、少年がルミに対して行ったことばかりだったのだ。少年が死んだとき、ルミはすでに重度の摂食障害にかかっていた。少年にムリヤリ奇妙な肉を食べさせられたのが原因というが、もしかすると、愛犬ポストの行方不明とかかわりがあったのかもしれない。
　ほかにも、有名ミュージシャンとの秘密の恋愛に疲れたとして、ノート3冊分の告白を残して自殺した少女もいた。ミュージシャンは彼女の名前も顔も知らなかったが、あまりにリアルな告白を読まされて、一瞬、自分の記憶を疑ったという。
　この年、こうした少年少女の自殺は私が知っている範囲で73件あった。どう調べても、自殺者どうしに関連はないが、彼らが死ぬ日は決まっていた。何日おきとか何曜日といった法則はないが、毎回、5人、10人と、しめしあわせたように同じ日に死んだ。
　少年少女不連続自殺事件。
　唯一、彼らに共通していたのは、死ぬ前に強烈なゆがんだ妄想を遺していることだ。妄想の内容はバラバラで、自分は悪と闘う超能力者だという者や、父と姉が愛しあって生まれた罪の子だという者もいた。
　これは新しい精神病か、という質問に対して、ある精神科医はこう答えた。
「違う。本当の病人の妄想は、もっと単純なうわごとの繰り返しだ。彼ら自殺者の妄想は、荒唐無稽なようでいて、不気味なほど理性的で圧倒される説得力がある。バロックだ」
　医師がバロックと口にしたのは、単にマスコミへのサービスだろう。たぶん彼は、BAROQUE（バロック）――はるか昔に流行した壮大で過剰な様式を、現代の自殺者の物語に見立て、記事の見出しを提供したのだ。
　しかしBAROQUEは、まるで選ばれたキーワードであったかのように、人々の間で爆発した。「ヤツはバロックだ」といえば、それは「ヤツ」が手におえない妄想の虜だという意味になり、動機が意味不明の犯罪（じつに多かった）はすべて「バロック型」としてまとめられた。無表情で自分の想像の世界にこもりがちな子どもたちは、今度はバロック・フェイスと呼ばれた。
　そして――そんな世の中で私たちバロック屋があらわれたのも、世の中の自然の流れだと、それでも君は思わないか？

「……世界を焼きつくす炎ですね……」
　そして私はいつものように、キーボードの上に指を走らせ、目の前の少年の最後のメッセージを打ち込みはじめる。
　バロック屋。死にたい人間、狂いかけた人間を相手に、いくらかのカネと引き替えに、彼らの望む妄想の物語をこしらえてやる。遺書にしたためてやることもある。自殺ほう助だ、死や狂気への引導をわたす黒魔術師だといわれても、私はこの商売を気に入っていたし、ある種の誇りも持っていた。
「するとこちらでしょうか。宮坂文は自分を神経質に決めようとする世界に復讐するため、自らとともに世界を焼く」
　なかなかよくできた冒頭だろう。復讐は、バロックどもの大好きなことばのひとつだ。
「違う。それじゃ逆だろ」
　ところが文は、私の提案を却下した。
「僕は世界を燃やすことで、世界を救おうとしているんだ。このままじゃ、本当にヤバイじゃないか」
「ヤバイというと……やっぱり……」
　もちろん私は何がヤバイかなど知らない。
「ほかにないだろ。いいから、早く僕のバロックをくれ。火で出なければ、タランテラの

『バロック▲前史』とは
総監督をつとめる米光一成氏を中心に「スティング」が総力をあげて開発しているの3DRPG「バロック」（今冬発売予定）。このページでは、「バロック」の冒頭に起こる謎の惨劇「大熱波」以前の世界に目を向ける。そこでは「異形」と呼ばれる怪物たちが都市を闊歩し、妄想におかされた人々が自・他殺を繰り返していた……。そうした世紀末のゆがんだ日常を、『バロック▲前史』は、ひとりの「私」の視点から描いていくことになる。

SEGA SATURN

魂に、リリース。

RONDE

輪廻するS-RPG

生きとし生けるものは、すべて
輪廻転生する。人へ、動物へ、そして魔神へ。
魂の記憶を携えながら、あなたはどんな自分に
生まれ変われるのだろうか。

●「魔神転生」シリーズの流れを汲みながら、新たに悪魔との会話や合体など多彩なシステムを導入。
●展開がプレイヤーによって変わってしまうマルチストーリー・マルチエンディングシステムを採用。

RONDE
【róndou】～輪舞曲(ロンド)～

●セガサターン専用ソフト（2枚組）●シミュレーションRPG（1人用）

好評発売中／希望小売価格6,800円（税別）

ATLUS
株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

SEGA SATURN

ATLUS

電脳戦慄RPG

デビルサマナー SOUL HACKERS ソウル ハッカーズ

好評発売中

オリジナルレアカード付き

- ●セガサターン専用ソフト(2枚組) ●RPG(1人用)
- ●希望小売価格 6,800円(税別) ©ATLUS 1997
- ■前作「デビルサマナー」のオリジナルシステム「合体・会話システム」はもちろん、「ヴァイスシステム」も継承!
- ■デビルサマナーが持つ「GUMP」にインストールシステム、ゲーム中断、2身合体の機能が追加!
- ■他人の意識に入り込む、新システム「ビジョンクエスト」!

このソフトはセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーの各店でも販売しております。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

デビルサマナー SOUL HACKERS 悪魔全書 第二集

セガサターンの機能をフル活用した「悪魔データベース集」登場!

'97年12月25日(木)発売予定

- ●セガサターン専用ソフト ●CGライブラリ(1人用)
- ●希望小売価格 2,800円(税別) ©ATLUS 1997

ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集 NEW YEARキャンペーン

「デビルサマナーソウルハッカーズEXTRA ダンジョンCD-ROM」を抽選で1,000名様にプレゼント!

キャンペーン応募締切 '98年1月31日(土)消印有効

応募方法:「ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集」の製品内アンケートハガキを送ってください。

コナミCSプロモーション&サタマガ協力企画

KONAMI no HA

コナミ サターンでがんばる

第1回 コナミのゲーム

KONAMI'S GAME

CSソフト事業本部長北上一三氏が語るコンシューマソフトのコンセプト

──年末から来春にかけて、まさに連続花火のように一挙にサターンのタイトルがリリースされますが、これにはどのような狙いがあるのでしょうか。

北上　いえ、正直なところ“狙い”ということではなく、制作がどれもこの時期までかかってしまったということなんです。当初はこれほどまでになるとは思わなかったのですが（笑）。

──やはりサターンでのソフト開発は難しいということでしょうか。

北上　まずはサターンの開発体制が整うまでに時間がかかったことです。やはり参入当初の遅れというのが後々まで大きかった。ハード発売から（最初のタイトルリリースまで）半年以上かかってしまいましたからね。あの後遺症があってなかなかラインナップが整えられなかったわけです。シューティングやアクションゲームはサターンでも作りやすいため、それほど難航しなかったのですが、今回のラインナップにあるタイトルとなると、やはりサターンを熟知しなければできない部分がありますし、サターンらしさも出せません。市場性を考えてももう少し早くリリースしたかったのですが、中途半端な作品を出すわけにはいきませんし。サターンユーザーの皆さんにはたいへん申し訳なかったのですが、それだけ力を入れて開発をしていたわけです。

──移植作が多いのはなぜでしょうか。

北上　今後リリースされるラインナップというのは、コナミが伸ばしていきたいジャンル、その中核となるタイトルなんですよ。「実況パワフルプロ野球」はもちろん、すでにPSで評価をいただいた「幻想水滸伝」、「ヴァンダルハーツ」、それに「悪魔城ドラキュラX」などをようやく持ってこれた。

──では、サターンでオリジナル作品を立ち上げる可能性は低い？

北上　例えばPSの「悪魔城ドラキュラX」は制作に3年もかかっているんです。オリジナルで1から立ち上げるということはそれだけ時間がかかるんですよ。そんな簡単にきちんとしたオリジナルゲームを作ろうとしてもできない。しかし、作る限りは多くの方に楽しんでもらい、継続的に開発を続けていける作品にしようと考えているんです。つまり、“コナミ”というブランドも大切なんですけども、“タイトルブランド”を大切に育てていきたいんですね。例えば初めてオリジナルをリリースした時というのはどうしても話題性に欠ける。ところがパート2を出せば、前作で評価してくださったユーザーの方には必ず買っていただけると思うんです。その輪を広げていくこと、つまりタイトルを育てることが重要だろうと。それには常にいい作品を作り、

コナミのCSゲームヒストリー

アーケードやパソコンソフトで活躍していたコナミのコンシューマ参入は'85年のファミコン（82タイトル）から。以来、スーパーファミコン（40タイトル）、PCエンジン（10タイトル）、メガドライブ（11タイトル）と、マルチプラットフォームで活躍。32ビットゲーム機の時代に入った'95年以降も、開発体制を強化してPSやサターン、そしてNINTENDO64に多数の作品をリリースしています。

69・3	上月景正氏が大阪府豊中市にて創業。
78・1	マイコンを利用したビデオゲーム機の開発・製造販売を開始。
83・11	「MSX」パソコン用ソフトに参入。第1弾はペンギンが主人公のアクション「けっきょく南極大冒険」。
84・7	アーケード移植「サーカス・チャーリー」をMSXで発売。
85・4	格闘アクション「イーアルカンフー」でファミコンに参入。
85・6	ハイパーバットつきの「ハイパーオリンピック」をFCで発売。
86・1	「ツインビー」第1弾がファミコンで登場。協力プレイが楽しめた。
86・2	映画「グーニーズ」をゲーム化。国内で100万本以上を販売。
86・8	大容量2MROMで「がんばれゴエモン！からくり道中」を発売。
86・8	神戸市中央区（ポートアイランド）にソフト開発ビルを新築。
86・9	アクションゲーム「悪魔城ドラキュラ」をディスクシステム。
87・7	ファミコンソフト「月風魔伝」が発売するも……。
88・2	アクションシューティング「魂斗羅」がヒット。
89・9	ゲームボーイに参入。「モトクロスマニアックス」を発売。
90・12	スーパーファミコン第1弾「グラディウスIII」が登場。
91・4	スーファミに「パロディウスだ！」が業務用からの移植で登場。
91・6	コナミ工業(株)からコナミ(株)へ社名変更。
91・11	「グラディウス」をPCエンジンに参入第1弾として移植。
92・6	東京都港区に東京本社を設置
92・12	メガドライブ参入。「T・M・N・T～リターン オブ ザ シュレッダー～」を発売。
93・10	アーケードのヒット作「リーサルエンフォーサーズ」がメガCDで登場。
94・3	実況シリーズ第1弾「実況パワフルプロ野球'94」が発売される。
94・5	PCエンジンで恋愛シュミレーションの元祖「ときめきメモリアル」登場。
94・11	実況サッカー第1弾、「実況ワールドサッカーPERFECT ELEVEN」が人気に。
94・12	「極上パロディウスだ!DELUXE PACK」をPS本体と同時リリース。
95・4	東京開発センターと大阪開発センターを分離独立。(株)KCE東京、(株)KCE大阪に。
95・5	セガサターン参入第1弾ソフト「極上パロディウスだ！DELUXE PACK」発売。
95・12	オリジナルタイトル「幻想水滸伝」をPSでリリース。
95・12	(株)コナミ ミュージック エンタテイメントを設立。
96・4	「ポリスノーツ」の小島秀夫氏らを中心に（株)KCEジャパンを設立。
96・7	サターンに「ときめきメモリアル」登場。カートリッジ付きも。
96・12	NINTENDO64に「実況Jリーグパーフェクトストライカー」で参入。
97・3	(株)KCE横浜、(株)KCE新宿、(株)KCE神戸を設立。
97・7	実況シリーズの最高峰「実況パワプロ野球4」がN64に登場。

全国に広がるKCEからのメッセージ
KCEからの手紙

Letter from KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT

コナミのゲーム開発者インタビューを読むと、ほとんどが「コナミ　コンピュータエンタテイメント○○（←地名）」の所属だと気がついていましたか。実は、'95年以降、コナミはソフト開発部門を分社化。また、東京だけに集中させず、いくつかの都市に分散させて設立しています。現在国内では、札幌、東京、新宿、青山、恵比寿(KCE JAPAN)、横浜、名古屋、大阪、神戸にあり、各地の優秀なクリエイターがゲーム制作に参加できるチャンスを提供しました。そして、各KCEで特徴ある作品が制作されています。例えば、サターンの「幻想水滸伝」はKCE札幌。同じくサターン版「ヴァンダルハーツ」はKCE名古屋が担当しているのです。このコーナーではそんな各地のKCEからユーザーの皆さんに直接メッセージをもらい、スタッフの素顔や開発現場の雰囲気をお伝えしていこうと思います。まず次回は札幌と東京からスタート。自分の家の近くのKCEが紹介されるのをお楽しみに。

NABI

コナミのパワフルタイトルがセガサターンで大炸裂

コナミとコナミのラインナップをもっと知ってもらうための連載がスタート。その記念すべき第1回はコンシューマソフト事業を統括する北上本部長のインタビューです。

心で感じる面白さを追求していきたい

CSソフト事業本部
取締役本部長
北上一三

プレイされたユーザーの方に「よかった」と感じていただかなければならない。サターンのラインナップもそうした観点に立って作られているんです。それが結局は、ほしいときにほしいタイトルが店頭で手に入るという、流通の改善にもつながると思いますし。

──かつて名作・大作の多かったアクション系の作品が減っているのは、ファンには少し寂しいようですが。

北上　やはり、これまでのイメージはかつてのアーケード作品のイメージがあったと思うんです。業務用というのは瞬間の面白さを楽しむゲームなんですが、コンシューマは瞬間よりも、ソフトを長時間プレイしてもらうなかで面白さを表現していくものだろうと。ですから、コンシューマソフトに触れた方の中には、物足りなさを感じることがあるかもしれませんが、1本の作品を通してやっていただければ、きちんとマーケットにあった面白さの表現ができていることをご理解いただけると思っています。移植度とか発売時期の早さなどではなく、ぜひ作品の内容そのものを評価してください。

──MSXの頃から、その斬新なゲームアイデアが実現されていることに驚かされましたが、その辺のセンスや気質は変わらないところもありますよね。

北上　そうですね。あまり命令しないんですよ。「何を作ってもいいよ」と。ただ、企画や開発を進めていく課程で、常に“選択肢”がなければダメだと言っています。新しい企画を実現しようとするときには、対案を考えてみなければ、それが果たして面白くなるかどうか判断できないんですね。だから、企画をするときには同様のコンセプトでいくつかのアイデアを出して、一番面白いものを選択していけと言っています。

──「ときめきメモリアル」で恋愛シミュレーションという新ジャンルを築いたわけですが、こうした路線は？

北上　あれはすでに完成されたジャンル、面白さだと思います。だから私たちも継続して開発は進めています。これからはRPGやシミュレーションのコナミと言われるでしょう（笑）。

──やはり“アクションのコナミ”、“シューティングのコナミ”はなくなってしまうのですか？

北上　はっきり言えば、かつてのようなアクションやシューティングでは、時代に取り残されてしまうと思ってます。だからこそ、例えば「悪魔城ドラキュラX」も、従来の2Dタイプではあるけれど、単なるアクションゲームではない。「ストーリーをきちんと表現しろ」と作らせて、それで開発に3年もかかっているんです。ノウハウがまだまだ少ないですからね。でも、これからの面白さの要素としては重要です。かつてのシューティングやアクションは反射神経を楽しむ、「手の面白さ」だった。それが「ドラゴンクエスト」以降、シナリオを重視する、つまり「頭の面白さ」になってきた。もちろんそれも大切ですが、これからの時代は「心で感じる面白さ」を求めてチャレンジしていく必要がある。まだ模索中ですが、それを感じさせてくれたのが、「ときめきメモリアル」ではないでしょうか。まだまだ確立できるものではないけれど、さらに追求してきたいと思っています。

関口・江澤の虎ノ門発 午後10:00

※ちなみに手前が江澤さん、後ろが関口さんです。

江澤　初めまして。コナミCSプロモーション企画部の広報、江澤です。12月でちょうど入社1年になります。
関口　同じくバリバリ忙しい関口です。「午後10：00発」ってこの原稿がでしょ。すごくシュールなタイトルだよね。アフター5の華やかOLになれる日って来るのかな？
江澤　'97年の上期はタイトルが最も多い広報と言われたからね。ホントは下期から少し減るんだけど、バレると新規の担当を振られるから黙ってよう。関口さんは最近忙しそうね。このコーナーもあるし。
関口　下期の担当タイトル少ないこともうバレてるよ。だってこのページ、北上本部長が必ず読むもん。そうするとね、酒井部長から「江澤さん、ちょっといい？」って優しく呼ばれて……。まあ、そんな中でも読者の皆さんからのおハガキにきちんと応えていこうというコーナーですね。
江澤　だから皆さんからの応援がないとなくなっちゃうかも。ご意見、感想、イラストを待ってます。レアなプレゼントも用意しますよ。
関口　やっぱり、「がんばって」っていう励ましのお手紙もほしいな。

あて先はココだ
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「KONAMI no HANABI」係

Hyper Column FREE TALK GALLERY

KINJITE（禁じ手） Vol. 6

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「ＶＦシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

「この戦いを見終わったら、20世紀ももう終わっていい」。満員御礼の東京ドーム、高田延彦VSヒクソン・グレイシーの異種格闘技戦「PRIDE 1」がそれだ。アゴをちょっと上向きにし、挑戦的なポーズで威嚇するヒクソンに対し、高田はすぐにロープ際に追い詰められた。高田、247秒KO。誰もが想像はしていたが口には出せなかった試合結果だ。事情通に言わせれば、普段竹刀で戦っている人間（高田）と、真剣で戦っている人間（ヒクソン）の違いだ……と軽く受け流した。いくら高田が強いとはいえ、それはプロレスという世界でのこと。世界は広い、上には上がいるのだ。終始クールなヒクソンに対して高田は圧倒された。マッチメイクの妙と言えばそのとおりかもしれない。しかしあのマッチメイクは、ある意味では「禁じ手」だと思う。やってはいけないファイトだった。プロレスをショービジネスというつもりはないし、世界でイチバン強ええヤツを決めるなんてカッコいいと思う。しかし、実力の違いがありすぎた。

★

ゲームと関係ないコラムと思われかもしれないが、そうではない……。ゲームの世界にも「禁じ手」は存在する。それは、ハードメーカーはあまりにもスゴイソフトを出してはいけない……ということだ。たしかにマーケットの初期においてはハードを牽引するパワーソフトが必要だ。けれども市場が安定してきた時、それが度を越えると、それを凌ぐソフト開発力のないサードパーティにとって、それが大きなハードルとなってしまい、参入の障壁となる。ただしハードメーカーが技術開示やハードスペックの開示を行えば別だが……なかなかそんな気の利いたハードメーカーはない。最近でもそのような「禁じ手」ソフトはある。あえてソフトタイトルを言うつもりはないが、ハードメーカーがあのジャンルのソフトをリリースしてはいけない、という見本のようなソフトがある。ハードメーカーにとっては自社ハードのスペックをフルに活用したソフトで、過去に例のないようなビジュアルを再現したと評判だ……。けれどもあれをやったらソフトメーカーは怒るよなぁ、という「禁じ手」ソフトだ。さあ、みんなで想像してくれ……「禁じ手」を使って年末勝負に出たヤツが誰かってことを！

Information 個人的なベストバウトは極真会館出身の黒沢浩樹とイゴール・メインダートとのバウトだ。それは、身長差と体重差がありすぎる戦いだった。しかしあのガタイの差があっても勝てるものならと黒沢を応援した。結果はドクターストップ。黒沢よ次回のリターンを期待してやまない。ブラックベルトのファイターに拍手を贈りたい…。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 41

本名：吉嶺豊彦。31歳。腰痛を治すために、週に２日、近くの区民プールでリハビリ中。そのおかげか、最近腹筋と背筋あたりがモコモコしてきた。プロテインも服用しているしね。ボディビルダーの気持ちが何となく理解できる今日この頃。

去る11月２、３日に、町田にあるゲームセンター「アテナ」で「第９回VF３アテナ杯」が開催された。アテナ杯は裏全国大会とまで言われるほど、全国の猛者達が集結して催される大会だ。

今回は５ on ５の団体戦で、同キャラOKというレギュレーションのため、全員同キャラというチームがいくつか見られた。まず、俺達のチーム「吉嶺巨人軍」当然ながらサラ５人。メンバーは電気街サラ、マッスルサラ、若サラ、元小岩サラ。どれも、一戦級のサラ使い達だ。

他に、ブンブン丸、セガール率いる「ウルフルズ」、キャサ夫率いる「忍者戦隊ハガクレンジャー」、全国大会出場経験のあるビーサンアキラ率いる「全日本アキラ連合会」など。どれも、聞いただけで具合が悪くなるメンツ。

書くところ少ないんで詳しくは書けないけど、結局優勝したのは「優勝は当たり前だ～ズ」。アストロジャッキー、前田アキラ（鷹嵐）、小岩サラ、タワーアキラ、柏ジェフリー。このメンバー、聞いただけでうんざり。うちらは、決勝戦で宇都宮のチームに負けベスト８で終わり、「ウルフルズ」も当たり前だ～に負けベスト８、「アキラ連合」は準優勝、「ハガクレ～」は予想外の予選落ちという結果。

★

でもなんて言うか、大会を振り返ってみると、戦い方が韓国っぽいですな、みんな。猿まねでちょっとげんなり。tbの大会だと、さらに韓国化するんだろうな。ま、良いけどね。俺は俺のやり方で通すつもりだし。

次回のアテナ杯は、12月23日。筐体はVF３tb。詳しいレギュレーションはまだらしいが、今度こそ優勝したい。え？　無理？

Information 11月23日（日）岩手県水沢、テクノワールド。池袋サラ、新宿ジャッキー、キャサ夫、明大前ちゃっきぃ、ブンブン丸、栗田。11月30日、愛知県APワイドで新宿ジャッキー、池袋サラの百人組み手。12月６日に新潟県ボビーにて池袋サラの８時間耐久組み手、翌12月７日にも同店で池袋サラ、ブンブン丸の百人組み手があります。

今週の裕クン

最近の裕クンのマイブームは、「エキセントリック少年ボーイ」と、「かわいいひと」を歌うこと。テレビでこの曲が流れると、鏡の前に立って振り付けしながら楽しそうに歌います。俺はそれを見て「う～可愛いじゃねぇか！」と、もんどりうってます。

コミックサタマガ

サターン人間
花くまゆうさく

第1回

コミックサタマガ連載開始！　第1回はこの世の不条理に、不条理をもって挑む、花くまゆうさく先生だ

リアルゲーム

イヤな上司を
ネチ　ネチ　ネチ
お前はダメ人間以下だ
・・・・・

バズーカでブッ殺す
ちくしょー
バゴーン
ギャー

そんなソフトってまだないんだよね
うん

だから実際に殺すよ
グサ　グサ
助けてー
あら

新しいあそびかた

行け馬場っ
ワー　ワー

動け馬場っ
もっと速く
それっ
カチ　カチ

おっ
全日のソフト買ったの
はやく立て馬場
カチ　カチ

あれ？
それ本物のテレビ中継じゃん
おきろ馬場
カチ　カチ

花くま　ゆうさく（はなくま　ゆうさく）
『ガロ』でデビュー。自らもグレーシー柔術の道場に通う格闘技マニア。単行本『人生リセットボタン』『生きまーす』（ともにマガジンハウス）などが発売中。

セガ・オフィシャルブックシリーズ

サクラ大戦 活動写真集

好評発売中！

帝都の事件、帝国華撃団の活躍、隊員たちのエピソード…一部始終を余すところなく徹底収録したフィルムブック

昨年秋の発売以来、記録的な大ヒットを博し、権威あるCESA大賞を受賞した「サクラ大戦」。そのゲーム中に使われた総数20本におよぶムービーが、フィルムブックになりました。緊急出動をはじめ、黒之巣会本部崩壊、胸躍る初詣、ミカサの特攻など非常にクォリティの高い「サクラ」の名場面の数々を一挙掲載！いつでもゆっくり楽しめる、サクラファン待望の一冊です。さらに「サクラ大戦」全登場人物の台詞も採録！

思い出の名場面が今、よみがえる

B５判・144ページ
本体価格：1,200円（税別）

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
© RED 1996

■サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

本体価格1,437円
大好評発売中！

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1。ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター、メカの設定＆CGをCD-ROMに一挙収録！ 未発表CGも掲載。

for SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX

（セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売のセガサターンフォトCDオペレータかツインオペレータが必要です）

ⓒSEGA ENTERPRISES LTD.1996
ⓒRED1996

■サクラ大戦 原画＆設定資料集

本体価格1,942円
大好評発売中！

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！ 帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。これぞ、帝撃・花組隊長必携の書！

この本だけの

充実！ 帝都大辞典掲載
【弐大付録】
・描き下ろしポスター
・花組の戦闘コスチューム型紙

■花組対戦コラムス オフィシャルガイド

大好評発売中！

本体価格933円

各ゲームモードから、基本テクニック、そして、プレイヤーキャラクターすべての基本特性にいたるまで徹底紹介。全ウラ技も一挙公開！ ストーリーモードをもっと楽しむためのステキな企画が盛りだくさん。初心者も上級者も、みんな大満足の「花コラ」独占攻略本。設定原画もバッチリ！

ⓒSEGA ENTERPRISES LTD.1990、1997
CHARACTER DESIGNⓒRED

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。 ▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス Vol.18

大人気の2大タイトルをまとめて攻略!!

カルドセプト

●大宮ソフト●発売中（10月30日発売）●ボードゲーム●1～4人プレイ●全年齢推奨

しっかりと戦略を練ることが勝利のポイント!!

1 地形とクリーチャーの属性を合わせる

クリーチャーの配置でもっとも重要なのは、地形の属性とクリーチャーの属性を同じにすること。そのためにも地、水、火、風のクリーチャーを、バランスよくブックに組み込む必要がある。詳しい内容は、次ページから紹介する。

2 アイテムは惜しまずバンバン使おう

戦いを有利に変えることができるスペルとアイテムカード。ときにはクリーチャーよりも大事な切り札になるのだが、だからといって温存していてもあまり意味はない。思ったよりも、アイテムカードは回ってくるものだ。機会があれば、どんどん使ってしまおう。

3 バランスのよいブックの編集をする

ブックに組み込めるカードの枚数は全部で50枚。おススメは、地、水、火、風４属性のクリーチャーを各７枚ずつ、無属性を６枚、アイテムを12枚、そしてスペルが４枚という組み方だ。この枚数を基本に、マップや対戦相手によって組み替えるといい。

レベルアップと連鎖による土地の価値・通行料の変動早見表

効果的なレベルアップに役立つデータを紹介する。ちなみに、地形によっては、無属性の土地を変化させることで６連鎖にすることもできるが、価値と通行料はそれ以上アップしない。また、レベルアップに必要な金額は、連鎖１のときのレベルそれぞれの価値と同じだ。

	連鎖1		連鎖2		連鎖3		連鎖4		連鎖5	
	価値	通行料	価値	通行料	価値	通行料	価値	通行料	価値	通行料
レベル１	100G	20G	150G	30G	180G	36G	200G	40G	220G	44G
レベル２	200G	60G	300G	90G	360G	108G	400G	120G	440G	132G
レベル３	400G	160G	600G	240G	720G	288G	800G	320G	880G	352G
レベル４	800G	480G	1200G	720G	1440G	864G	1600G	960G	1760G	1056G
レベル５	1600G	1280G	2400G	1920G	2880G	2304G	3200G	2560G	3520G	2816G

周回ボーナスの金額について

	基本ボーナス	領地ボーナス	護符ボーナス
１周目	300G	領地の数×20G	所有護符の価値の10%

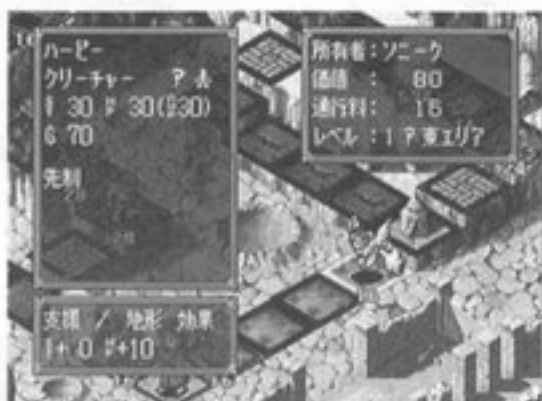
周回ボーナスは、上で紹介している表の３種類を合計したものが支払われる。また基本ボーナスには、周回ごとに30G加算されていく。護符ボーナスは、同じ種類の護符を持つセプターがいる場合、もっとも多く護符を持つものだけに支払われる。ただし同枚数の場合は、ボーナスはなし。

Newカードを楽に手に入れる!?

このゲームでポイントとなるカードは、戦かわなければ手に入らない。しかし、勝つのは難しいし時間がかかる。そこで、ちょっと卑怯な手なのだが、確実に勝ってカードを多く手に入れる方法を教えよう。やり方は簡単。新規プレイヤーを作って、自分が２人を操作してしまえばいいのだ。自分がメインに使うキャラを勝たせてやろう。レアなカードが相手に入ったら、即座に交換だ！

地形を生かしたクリーチャーの配置を心がけよう!

●同色配置でHPアップ

同色配置は、レベル1の状態でHPが10プラスされ、レベルアップ時にはさらに10ずつ加算されるという非常においしいもの。しかし、ゲームの流れによっては、手札と土地の属性が合わないという場合もある。そのときは、魔力はかかるが土地の属性を変化させるのも有効だ。

●クリーチャー交換

同色配置がうまくできなかった場合に配置し直すだけが、クリーチャー交換の使い方ではない。これを効果的に使えるようにならなければ、セプター上級者とはいえないぞ。例えば、同じ属性の土地がすでに支配下にないと配置できないクリーチャーは、クリーチャー交換によってすぐに配置できるようになるし、HPが少ないため守りが苦手でもSTの高いクリーチャーなら、バンバン敵の土地を奪った後処理にも効果を発揮するのだ。

●並べてSTアップ

プレイヤーのクリーチャーが、隣り合わせた土地にいると互いにSTを10アップさせる。両隣に配置されていれば、真ん中のクリーチャーは20アップとなるわけだ。これは攻め込む場合にも適用される。両隣を押さえておけば、攻撃を仕掛けるクリーチャーのSTが20アップするぞ。

カードの使い方で勝負は決まるっ!!

●スペルで敵を倒す

クリーチャーの中には、攻撃をはね返したり、援護能力でパワーアップするために、なかなか倒せない相手がいる。こういうクリーチャーには、スペル攻撃が有効だ。直接クリーチャーのHPにダメージを与えるので、土地の支援効果によってHPがプラスされていても関係ないのだ。

このクリーチャーには → このカードで攻めろ!

●デコイ

無属性のクリーチャー。スクロール以外の攻撃は、すべて相手にはね返すことができる。ただし、HPが20と少ないのが弱点。

●マジックボルト

クリーチャー1体を指定して、20のメージを与えることができるスペル。逆に中盤以降になると、敵が使用してくるぞ。

●援護能力でパワーアップ

クリーチャーの能力のなかで非常に強力なのが、この援護能力。攻撃されたときや、こちらが攻撃するときに、他のクリーチャーをアイテムとして使うことで、そのクリーチャーのHPとSTを加算することができるというもの。使用制限の多いアイテムに比べて使いやすい。

援護能力で → このクリーチャーを使え!

●ウッドフォーク

こいつは「地」属性のクリーチャーなので、同色配置や、隣接させての配置を心がければ、拠点としても、より頼もしくなるぞ。

●スチームギア

HPが高くSTが強力なうえ、コストも安いクリーチャー。ただし、配置した土地の通行料が半分になるため使いにくい。

●負けない拠点作り

自分の土地に止まった相手から通行料を取ることが、このゲームの重要ポイント。しかし、止まった相手から攻撃を受けて負ければ、大幅な損失を受けることになる。それを防ぐには、負けない拠点作りをすることだ。そこでおススメなのが、防御型の壁クリーチャーの使用だ。

●アイスウォール

防御型なので、こちらから攻撃はできないが、HPが60あるのが魅力的な「水」系クリーチャー。さらに連鎖で通行料を上げてしまおう。

HP大幅アップ!

きちんと同色配置をした状態でレベル4にすれば、HPは合計100までアップする。これなら滅多なことではやられない。

対戦相手別 傾向と対策

コーテツ in 幽玄山脈カリン

マップの上の地形の数	地	水	火	風	無
	4	4	4	4	0

単純なようで 一周に手間取る十字型マップ

一見して簡素な作り。しかし、十字路の各末端にチェックポイントがあり、各通路を往復することを考えると一周するには見た目以上に時間がかかる。一本でも通路をすべて占領し、ある程度強化してしまえば敵はチェックポイントを周りにくくなる。逆もまた真であるから、コーテツの得意な「火」「風」の土地を独占されないように注意！

●コーテツのブック傾向

クリーチャー属性は思いっきり「火」と「風」に片寄っている。目立って使われるのはフェニックス、ヘルハウンド、ハーピー辺りだ。よって、こちらのブックにもあらかじめ対「火」「風」用の戦闘支援アイテムを加えておこう。しかし、武器系アイテム以外のカードはまったく持たない完全な肉弾戦派。通常の攻撃を反射する能力を持ったデコイや、「火」と「地」の攻撃を無効化するGアメーバ、Gイールなどで対抗しよう。

ヴァイデン in 死の砂漠ゴザ

マップの上の地形の数	地	水	火	風	無
	7	7	8	8	4

土地の強化は 絞って行うように

チェックポイントは1つだが、左右ともに中間辺りに分岐する通路がある。この通路のために、ルートが幾通りにも増えてくるぞ。土地を占領、強化するポイントは、一周するにはかならず通らなくてはならない城両脇とチェックポイント両脇だ。このマップから初お目見えのショップでは、右側でクリーチャー、左側でスペルなどを売っている。オススメは左側で買えるフライのスペルだ。

●ヴァイデンのブック傾向

クリーチャーの属性の傾向は「風」「無」に片寄っている。バンデット、サッキュバス、ナイトの強さが印象深い。他のカードは、移動系スペルから戦闘支援系アイテムまでバランスよく揃っている。

●ゼネスのブック傾向

初登場時に比べ、バランスよく改良されている。先制攻撃などの特殊能力に優れたクリーチャーが多く、Gラットと武器系アイテムの組合せは強力だ。

ミランダ in 極寒の村ケルダー

マップの上の地形の数	地	水	火	風	無
	5	14	5	5	0

全土地の約半分は 「水」が占める

見ての通り、明らかに「水」属性の土地が多く配置してある。このマップでは、他の属性より「水」属性のクリーチャーの比率を多めに編集しておこう。また、少数派である他の属性の土地は、ミランダが積極的に占領してこないので、プレイヤーが独占しやすいぞ。さて、このマップから初登場の聖堂では、護符というものが買える。護符とは、エリアごとに価値のある株券のようなものなので、急成長が期待できる安いエリアのものを買うとよいだろう。このステージでは、「水」の護符がオススメだ。

●ミランダのブック傾向

ミランダは土地やクリーチャーに呪いをかけるスペルを得意とする。クリーチャーは「水」「無」のみ。厄介なのは、デコイと「水」の所有数でHPが増大するアンダインだ。どちらも正攻法で戦うには手強いので、攻撃スペルを使え。

オライリー in 豊饒の地タリオ

マップの上の地形の数 地 7 水 7 火 7 風 7 無 8

無属性の土地が勝負の決め手

道の分岐がない円形の単純なマップ。しかし、土地の配置にクセがあるのだ。属性のある土地が細切れになって、無属性の土地が多く配置されている。ここは、無属性の土地を地形変化させて、連鎖をつなげていこう。同じエリア内ならば、離れた場所の土地とも連鎖してくれるぞ。また、このマップにも聖堂がある。オススメ物件は、オライリーが積極的にクリーチャーを放つ「地」属性のエリアだ。

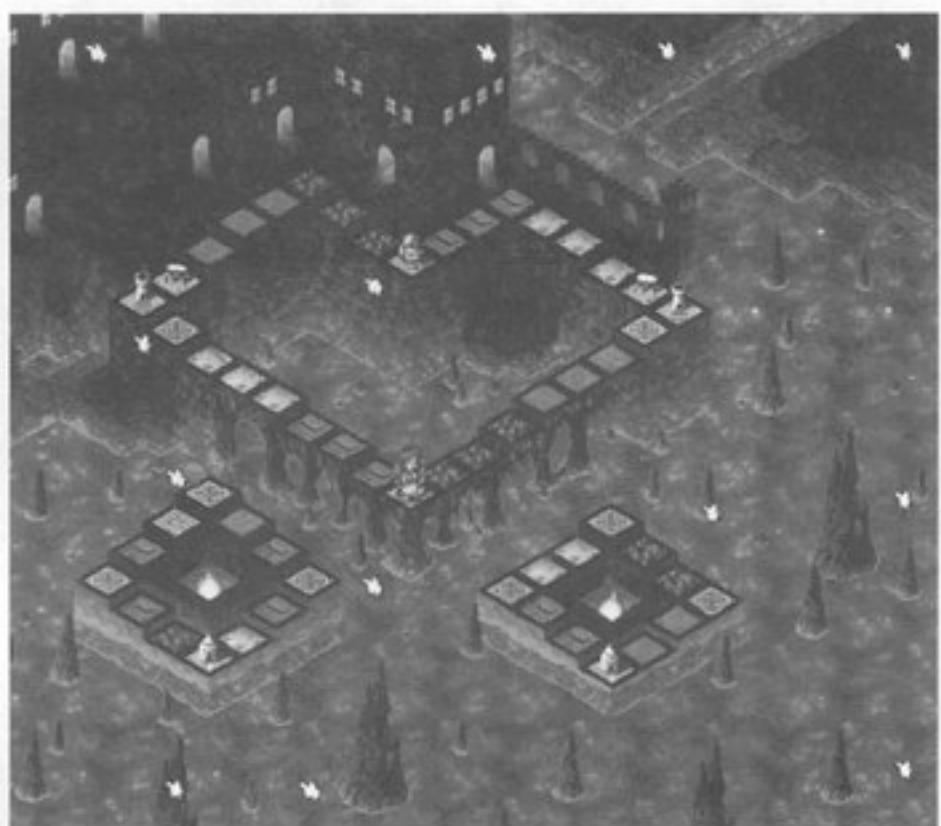
●オライリーのブック傾向

「風」「地」属性のクリーチャーを主に使ってくるので、Gアメーバや Gイール、対「地」「風」用の戦闘支援アイテムを用意しよう。また、護符もよく利用することを知っておきたい。

●ゼネスのブック傾向

バランスのよいブックで勝負を挑んでくる。STが高いクリーチャーが多く、ナイト、リリス、トロル辺りが強敵となるだろう。しかし、護符の売買については苦手なようだ。

ホロビッツ in 灼熱地獄ギルマン

マップの上の地形の数 地 9 水 9 火 12 風 9 無 1

永久地獄か？ 転送円は要注意だ！

下側の2つの離れ小島が印象的なマップ。ここでは、転送円と呼ばれるワープポイントに止まると飛ばされてしまう。ふたたびワープポイントに止まらないと、小島をグルグルと回り続けるという寸法。すんなり抜け出すためには、移動系スペルを多少加えておけばよい。また、目標魔力が10000Gと高いので、長期戦になるのは必至。こんなステージでこそ、護符の運用手腕が問われるぞ。やり方によっては、護符は長期戦の大きな魔力源になるだろう。

●ホロビッツのブック傾向

クリーチャーは「火」属性、スペルも攻撃系のものを多数所有している。HPの少ないクリーチャーは、スペルですぐに焼かれてしまうだろう。その辺を考慮してブックを編成しておくこと。またこのキャラクターは、護符の運用も得意だ。

●ゼネスのブック傾向

全属性のクリーチャーを平均的に集めているため、あなどれない。

グルベル in 帰らずの森ビスティーム

マップの上の地形の数 地 14 水 11 火 11 風 11 無 0

無数に枝分かれする迷路マップ

とにかく交差点が多く、安定して通るルートがないのが特徴。優先して占領、強化するべき土地は、城やチェックポイントに隣接する土地ぐらいだ。しかし、移動系スペルを多用しても、占領する価値は十分にあるぞ。護符も利用して攻略していくならば、やはりグルベルのブック傾向からも「地」エリアを重点的に買い付けていくのがよいだろう。

●グルベルのブック傾向

もちろん「地」属性のクリーチャーがメインに構成されているわけだが、なかでもウッドフォーク、カーバンクルなどの援護能力を持ったクリーチャーがお気に入りのようだ。カーバンクルはHPが20なので、マジックボルトのスペルがあれば問題ない。「地」以外の土地には興味がないので、他の土地にほとんど手を出してこないのも嬉しい。

●ゼネスのブック傾向

ミノタウロスなどのSTが高いクリーチャーが、バランスよく集まっている。

魔法学園ルナ

●角川書店／ＥＳＰ●発売中（11月20日発売）●6,800円●RPG●全年齢推奨

発売直後の「ルナ」の6章前半までを完全攻略！

「魔法学園ルナ」のシナリオを純粋に楽しみたいプレイヤーのために、今回は１章から６章の前半までの進行を、チャートを使って徹底的に攻略だ。

また、各キャラクターが魔法を取得するタイミングも、バッチリ紹介していく。そのうえもうひとつ、ゲーム中に登場するモンスターの出現場所や、そのモンスターの特徴もすべて紹介してしまうのだ。これでもう、迷うことなく冒険が繰り広げられちゃうよね。

さて、第１章に入る前には、序章をプレイすることになる。下でダイジェスト紹介しているが、セミオートで進んでいくだけなので、アニメ気分で楽しんでね。

エリー

いつでも相手の事を気遣うことを忘れない、とってもやさしい女の子。でも、レナの行動を注意しておきながら、ときにはその暴走に付き合ってしまうなんてトコも。

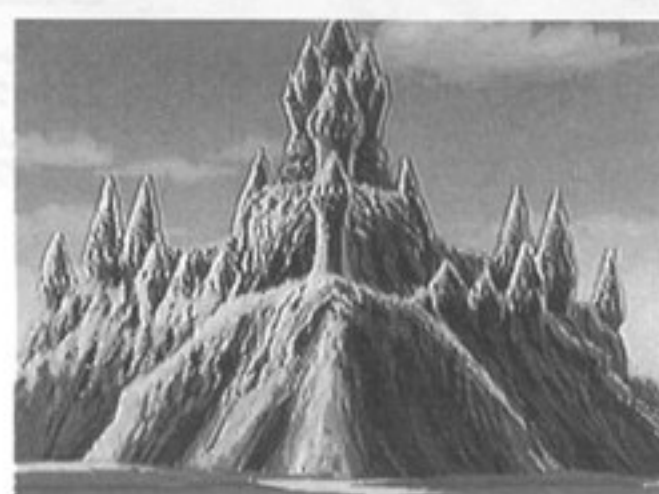
レナ

背が小さいことを指摘されると、相手が誰だろうと逆上してしまう困ったちゃん。いつもにぎやかな女の子だ。でも戦闘では、回復魔法を駆使して仲間を補助してくれるのだ。

セニア

怒りっぽい性格がレナと似ているためか、よく２人でつるんで迷惑騒動を起こしてしまう。しかし本人には、まったく自覚症状がないのだから困ったもんだ……。

ふたり仲良く果実を摘み取っているエリーとレナ。物語はここから幕を開ける。

突然現れたアヤシイじいちゃんを洞穴に案内するふたり。レナはいぶかるが……。

３人を襲った大地震！　岩山が崩れたその影から、不気味な城が姿を見せた。

メンフィスと名乗る偉丈夫が、カプセルの中で蠢く物体と何やら話している。

１章 「海をゆく学園」

1　アギト岬にある小屋でアンチと会話
▼
2　小屋脇に立っている白い服の男のコに話しかける
▼
3　セニア登場。アンチともめる
▼
4　イェン島接岸。セニアがパーティーに加わる
▼
5　橋の上で倒れているブラウンと話をした後、イェン連結塔へ
▼
6　イェン島上陸。北にある街へ
▼
7　学園塔の３Fで学園長のスティルと話す
▼
8　1Fにいるエマと話す
▼
9　ラルフ図書館でラルフと会う
テレイナ音楽教室でテレイナと会う
ケント道具店でケントと会う
ブルーン薬草店でブルーンと会う
イアソン道場でイアソンと会う
ダディス研究所で生徒と会話（ダディスは留守）
▼
10　6人の先生全員に弟子入りを断られる
▼
11　ダディスの所在を聞きにエマの所へ
▼
12　東にあるグレン島へ向かう
▼
13　エマに話を聞き、ダディス研究所へ
▼
14　男子生徒にダディスを迎えに行ってほしいと頼まれる
▼
15　アギト岬の南西にある階段を降りて洞窟へ
▼
16　アギト洞窟内でダディスと話す
▼
17　街に戻り、ダディス研究所へ

序章で登場したアヤシイじいちゃんは、なんと魔法学園のスカウトマン、グレンだった。彼に魔法の素質を見いだされた２人は、「イェン島」へ上陸し、はれて魔法学園に入学！　ダディス先生の元で、生徒として魔法を学ぶことに。

2章「魔女バルア」

1 学園塔上空でバルアと対峙
▼
2 エリーが負傷。エマの所へ
▼
3 キツケ薬をもらいにブルーン薬草店へ
▼
4 ダディスに相談するためダディス研究所へ
▼
5 街で情報収集。ラルフ図書館へ
▼
6 南の森でブルーンと会話中に「レッサーデーモン」が襲撃
▼
7 戦闘終了後ラルフ図書館の2Fへ
▼
8 バルアと操られているラルフが密会中。スティルに報告しに行く
▼
9 学園塔1F。ラルフに嘘をつかれ、スティルに信じてもらえず
▼
10 ブルーンにキツケ薬をもらいに南の森へ
▼
11 ブルーンとグレンが話している
▼
12 ブルーン薬草店でブルーンと話していると、街で男子生徒が暴れているとの急報
▼
13 学園塔入口で「レッサーデーモン」と戦闘
▼
14 戦闘終了後、学園塔内へ

魔法学園の中枢である学園塔を、空中から睨みつけている魔女・バルアをエリーが発見する。だが、バルアの腕の一振りで、エリーは地上に真っ逆様！　ここからバルアとの果てしない戦闘が始まる！

3章「電撃大作戦」

1 イアソン道場裏に潜んでいる人と話した後、道場へ
▼
2 グレンの小屋でグレンと話す
▼
3 ダディス研究所へ戻る
▼
4 ダディスのテストを受ける
▼
5 地下倉庫へ
▼
6 B1Fで男子生徒から仮面に化粧を施すという情報を入手し奥へ
▼
7 大量のバラス石がある部屋を発見
▼
8 情報を提供してくれた男子生徒にバラス石の鑑定を頼む
▼
9 B2Fでコスク草のある棚を発見
▼
10 アンチが壊した壁を越えて奥へ
▼
11 B3Fで何やらアヤシイ柱のそばに近づくと強制的に戦闘に突入
▼
12 ペール水を手に入れるとボスの「マスク」が出現し戦闘に
▼
13 地下倉庫から脱出

ダディス先生が、エリーたちの実力を見定めるためテストを実施した。洞窟内は、同じ場所を何度の行き来するのがちょっと面倒かも。

ダンジョンのボス「ハングリル」は、3人が力を合わせて攻撃すれば、楽勝で倒せるだろう。

4章「必殺！合体魔法」

1 学園寮2F。レイラが同室になったセニアを連れていく
▼
2 学園寮2Fにエリー、レナの新しい部屋が
▼
3 エリーを訪ねてきた人が玄関にいると、女子生徒が伝えに来る
▼
4 学園寮入口。ブレードが現れ、イアソン道場に来るように言われる
▼
5 イアソン道場でイアソンに話しかける
▼
6 道場裏の練習スペースへ
▼
7 学園塔の3Fにいるスティルに話しかける
▼
8 学園寮2Fにあるエリー、レナの部屋へ戻る
▼
9 イアソン道場入口にいるブレードに話しかける
▼
10 男のダンジョンでブレードと勝負
▼
11 B1Fで熊と対峙するブレードを発見
▼
12 倒れているブレードを発見
▼
13 また倒れているブレードを発見
▼
14 またまた倒れているブレードを発見。説得の甲斐あってブレードがパーティーに加入
▼
15 B2Fにある赤竜の間で赤竜像と戦闘
▼
16 赤竜の間の奥の通路を進む
▼
17 中ボス「グリズリー」と戦闘
▼
18 通路をふさぐ巨石に触る
▼
19 B5Fでボス「ギア」と戦闘。強制的に敗北
▼
20 再戦でエリー＆ブレードの合体魔法で勝利
▼
21 イアソン道場へと続く抜け道から地上へ

仲間に加わるブレードの太刀さばきには、あまりの強さに感激すら覚えるだろう。しかし、戦闘では頼りになるブレードも、その女性蔑視的な性格はいただけない。

この4章では、ついに合体魔法を会得するぞ。

5章「幽霊たちの島」

1 学園寮２Fに突然謎の霧が
▼
2 情報収集のため街へ。学園塔へ向かう
▼
3 先生たちの会議を盗み聞き
▼
4 学園寮１Fへ
▼
5 アンチに話しかける
▼
6 学園寮１Fでステラに話しかける
▼
7 スカルアイランドのキャンプ場へ
▼
8 大剣山入口で先に来ていた調査隊からこの先の幽霊船に宝が眠っているとの情報を入手
▼
9 幽霊船に乗り込む
▼
10 船内にある机から日記を発見
▼
11 船長室にある宝箱から宝玉と木製プレートを手に入れる
▼
12 中ボス「マスターガイスト」との戦闘
▼
13 キャンプ場に戻り、ラルフに宝玉を見せる
▼
14 大剣山２Fに向かう階段脇の部屋にいるアンチたちと話す
▼
15 最深部にある大広間から吹き出す霧を発見する
▼
16 霧の噴出口中ボス「ドレインガーター」との戦闘

イェン島を包み始めた謎の霧は、亡霊の島スカルアイランドから流出していると判明。レナとセニアは早速自分たちでこの謎を解明しようと意気込む。幽霊船攻略時には、机の上に置いてある船長の日記を見逃すな。

6章「人魚の宝石」

1 港から人魚の島メリエへ
▼
2 メリエの街で下記の３人以上の人魚と話す
- クール（２回）
- メリエの街の入口付近にいる髭のおじさん人魚
- 街の一番西側にいる、太ったおばさん人魚
- 北西の家にいるロングの髪の女性人魚
- 南西の家にいるボブカットの女性人魚
- 北東の家にいる老人の人魚（長老）

▼
3 街の南東にある家に近づくと、子供の人魚が海から出てきて家の中へ
▼
4 家の中にいる子供の人魚に話しかける
▼
5 女性人魚のコシーラと出会う

ここではトラブルメーカーの１人、セニアが「人魚の島だってぇ～！　行かない？」と持ちかけてくる。上陸したエリーたちは、メリエの街で出会う様々な性格の人魚たちやシーラと出会うことになる。しかしこの場所でも、新たな騒動が……。

魔法取得のタイミング

各キャラクターは、ここで紹介する章で魔法を取得していく。なお、スティルからもらう合体魔法は、戦闘中に魔法の組み合わせを発見しないとダメ。

章	キャラクター名	魔法名	取得条件
1	エリー	フレイ	エマからダディスがグレン島にいる情報を入手後、グレンと会話する
2	エリー	ダイブアタック	ダディスに相談にいった際、体に装飾を施してもらう
	レナ	ヤクドウ	ダディスに化粧魔法を施してもらった後、エマと会話する
	レナ	サイスエア	イェンの街の南の森で、ブルーンとグレンが話しているイベント中
	エリー	フレイズ	グレンとの会話後、図書館にいるラルフに話しかける
	レナ	シールド	グレンにバルアのことを聞きにいく
3	レナ	パチパチボム	グレンとの会話後、香水のデモを見る。その後公園、薬草店でブルーンと会話
	レナ	ミナギリ	ダディスのテスト開始後、テレイナのところで、レナの歌の再テストイベント時
	セニア	サンダーブレイド	テスト開始前のダディス研究所で、レナの化粧後
	セニア	花姫乱舞	道場にいるイアソンに話しかける
4	レナ	イコイ	イアソンとの修行後、寮で寝てからエマに話しかける
	セニア	ラクヤシ	クリアボーナスとして取得
	エリー＆ブレード	ブレードラウンチャー	男のダンジョンB5Fで、ボス戦を前にして２人の息が合ったとき
	エリー	岩石落とし	ブルーンの会話を２回以上聞く
	エリー	ユウワク	難破船攻略前に、テレイナとの２、３回目の会話中
	セニア	ライトレイ	難破船内でケントと3回会話した後、Ｂ３Ｆにある日記を読み、ケントと話す
	セニア	スターレイ	難破船内でケントと3回会話した後、ドレインガーターを倒し、ケントと話す
	ブレード	回転斬り	難破船で鏡のイベントを終えた後、キャンプ場のイアソンの話を３回聞く
5	エリー＆レナ	マジカルチャーム	ブレードがパーティに加わった後、スティルと会話する
	エリー＆レナ	ラブリーチアガール	ブレードがパーティに加わった後、スティルの話を2回以上聞く
	エリー＆セニア	サンダーバード	難破船の入口で、ケントが幽霊たちを撃退した後
	エリー＆セニア	チェーンライトニング	難破船攻略後、イアソンの穴に落ちた情報を入手し、ラルフの話を２回聞く
	レナ＆セニア	レンズレイ	ブレードがパーティに加わった後、スティルの話を３回以上聞く
	セニア＆ブレード	マジカルプリズム	ブレードがパーティに加わった後、スティルの話を３回以上聞く
	セニア＆ブレード	ライトニングブレード	難破船で、幽霊退治後のケントの話を３回聞く

モンスターの出現場所とその特色

このゲームのストーリーを最大限に楽しむためには、戦闘をうまく切り抜けていかなければならない。しかし、登場するモンスターには、通常攻撃のほかに特殊攻撃を持つヤツラが多くて困るよね。

そこで、そんなモンスターの弱点を攻撃できるように、モンスターの特徴を一挙に公開！　表の見方としては、項目に○が付いていれば、モンスターがその攻撃に対して耐性を持つということを意味し、逆に×が付いていれば、それがモンスターの弱点を意味する。各モンスターに対応した攻撃方法を身につけよう。

セニアとアズの合体魔法「ライジングタイガー」は、雷に弱い敵に有効だ。

ボスクラスのキャラにも弱点はある。うまく戦いを進めていこう。

章	モンスター名	出現場所	火	水	風	雷	神	光	消滅	麻痺	眠り	石化	混乱	毒	魅了
	インセクトボラス	イェンの島全般													
	ビートルメン	イェンの島全般													○
	バルチャー	イェンの島南側、平地													
	アックスバトラー	イェンの島南側、森林													
	ハニーデビル	イェンの島南側、森林	×										×		×
	スパークジェル	イェンの島北東、森林		×		○				○	○		○	○	○
	エルモフレア	イェンの島北東、森林													
1	ブレイクマッシュ	イェンの島北東、森林					○				○				
章	リザードマン	イェンの島北東、森林	○	○		×				×					
	グレル	イェンの島北、森林	○		×		×			○	○		○	○	○
	ガードナイト	イェンの島北、全般				×				○					×
	ボックスグローブ	イェンの島北、平地													
	ワイアーム	イェンの島北、全般												○	
	アイスジェル	イェンの島北西、森林	×	○						○	○		○	○	○
	マーシャルドッグ	イェンの島北西、全般													
	カニバルベア	イェンの島北西、全般	×												
	ブラックリザード	イェンの島北西、全般													
	バット	アギト岬の洞窟B1F～B3F						×		×	○		×		
	サンダーマッシュ	アギト岬の洞窟B1F～B3F				○				○					
	グレムリン	アギト岬の洞窟B3F	○		×		×				×	○	×	○	×
	ハニーデーモン	イェンの森出入口付近、東側	×											○	
2	ガスクラウド	イェンの森南側	○		×				×	○	○	○	○	○	○
章	ハウンドマン	イェンの森全般													
	キルサイズ	イェンの森全般													
	レッサーデーモン	イェンの森、島イベント戦闘				×	×		○			○		○	
	マッドマン	ダディスダンジョンB1F～B2F													
	スパークジェル	ダディスダンジョンB1F～B3F		×		○				○	○		○	○	○
	サテライトアイ	ダディスダンジョンB2F～B3F			×				×		○		○		○
3	ニードルフェザー	ダディスダンジョンB1F～B2F			×	○									
章	ウィズ	ダディスダンジョンB2F～B3F	○	○					○	○	○	×	○	×	○
	ハングリル	ダディスダンジョンB3F			×			×	×	○	○	○	○	○	×
	トルソー	ダディスダンジョン(？)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	マスク	ダディスダンジョンイベント戦闘	○			×			○	○	○	○	○	○	○
	エルモフレア	男のダンジョンB1F～B2F	○	×			×	×	○	○	○	○	○	○	○
	ブレイクマッシュ	男のダンジョンB2F													
	ガーゴイル	男のダンジョンB2F～B5F	○		○				○	○	○	○	○	○	○
4	フレイムアーマー	男のダンジョンB3F～B5F													
章	バッファロー	男のダンジョンB4F～B5F							○		×			○	
	グリズリー	男のダンジョンイベント戦闘	×						○						
	フレイムガーター	男のダンジョンイベント戦闘	○	×					○	○	○	○	○	○	○
	ギア	男のダンジョンイベント戦闘	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	ソウルイーター	スカルアイランド全般													
	ゾンビ	スカルアイランド全般	×			○	×	×	×	○	○		○	○	○
	ヘルコンドル	スカルアイランド全般	○		×	○	×	×						×	
	インプ	スカルアイランド全般			×		×	×			×		×	○	×
	バンパイヤバット	幽霊船B2F～B3F					×	×		×	○		×	○	
	ゴースト	幽霊船全般イベント戦闘	×			×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
	デビルナイト	幽霊船B2F～B3F					×	×						○	×
5	バトラーゴースト	幽霊船B2F～B3F													
章	エビルビースト	幽霊船B1F													
	マスターガイスト	幽霊船イベント戦闘	○			×	×		○	○	○	○	○	○	○
	ハンマーライノ	大剣山2F	×			○								○	
	ウェアジャッカル	大剣山1F～2F									×			○	×
	コアトル	大剣山3F～4F	×											○	
	ポイズンファング	大剣山1F～3F	×										×		×
	ワイト	大剣山4F	○				×		○	○	○	○	○	○	○
	エビルダイナソア	大剣山4F													
	ドレインガーター	大剣山イベント戦闘			×		×		○	○	○	○	○	○	○

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1 | 0 6 | 1 8 | | | | |

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　電撃G's マガジン
14　電撃SEGA SATURN
15　ファミ通サターン
16　ニュータイプ
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 あなたはアミューズメントパーク（ゲームセンター）にだれと行きますか？
01　1人で
02　友人と
03　家族と
04　恋人と
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　セツ風の島物語　ガープ博士の幻燈会
03　データステーション
04　セガサターン読者レース
05　（特報）グランディア
06　（特報）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
07　（特報）バロック
08　（特報）たまごっちパーク（仮）
09　（特報）この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
10　（特報）X-MEN VS. STREET FIGHTER
11　（特報）セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
12　（特報）ソニックR
13　（特報）RIVEN THE SEQUEL TO MYST
14　（リフラブスペシャル）リフレインラブ～あなたに逢いたい～
15　リフ♡ラブ倶楽部
16　（特集）知られざる特許のひみつ ゲーム業界編
17　ファルコムマガジン
18　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
19　セガプレス
20　（連載小説）蒼穹紅蓮隊
21　GAME科学研究所
22　（連載小説）バロック▲前史
23　KONAMI no HANABI
24　（コラム）KINJITE（禁じ手）
25　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
26　コミックサタマガ
27　（攻略データ・フォーカス）カルドセプト
28　（〃）魔法学園ルナ
29　NEW RELEASE TITLE
30　（COMING SOON）セツ風の島物語
31　（〃）マリア　君たちが生まれた理由
32　（〃）サターンボンバーマン ファイト!!
33　（〃）魔法学園ルナ
34　（〃）DJwars
35　（〃）ウォークラフトII ダークサーガ
36　（〃）コットン2
37　（〃）グランドレッド
38　（〃）ガイアブリーダー
39　（〃）ツタンカーメンの謎 アンク
40　大江戸ルネッサンス
41　デジグ　マックナイト～アートコレクション～
42　デジグ　ラッセン～アートコレクション～
43　メッセージ・ナビ
44　櫛田理子のインターネットレック
45　（COMPLETE GUIDE）Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
46　（〃）デビルサマナー　ソウルハッカーズ
47　（〃）RONDE～輪舞曲～
48　（〃）ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFRICT-
49　レッドカンパニー西の市通り！
50　アーケードエクスプレス
51　ハロー！カプコン
52　AM3研Rush!!
53　電脳戦機バーチャロンX OVER
54　AM2研 EXPRESS WEEKLY
55　ゲームとアートの微妙な関係
56　箱崎の母的占い
57　裏技の極（きわみ）
58　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO·GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002 悪魔全書　第二集
003 アストラスーパースターズ
004 アルカナストライク
005 AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
006 あやかし忍伝くの一番
007 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
008 EVE The Last One
009 ヴァンパイア セイヴァー
010 ウィザードリー　ネメシス（仮）
011 ウルトラマン図鑑 2
012 宇宙のランデブー～RAMA～
013 UNO DX
014 Wizard's Harmony2
015 Wizardry ネメシス（仮）
016 英雄志願 GAL ACT HEROISM
017 映画で学ぶ英会話
018 SDガンダム GCENTURYS（仮）
019 SNKファン-CD餓狼伝説
020 E・TUDE～エチュード～（仮）
021 X2
022 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
023 R?MJ　The Mistery Hospital（仮）
024 音楽ツクールかなでーる2
025 大江戸ルネッサンス
026 GUNGRIFFON II（仮）
027 ガンブレーズS
028 頭文字D～公道最速伝説～
029 機動戦士ガンダム～ギレンの野望～
030 究極タイガーII PLUS
031 きゅー爆っく
032 金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
033 くのいち捕物帖
034 グランディア
035 クーリエ・クライシス（仮）
036 クロス探偵物語
037 クロック！　パウパウアイランド
038 クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
039 ケリオトッセ
040 幻想水滸伝
041 現代大戦略　Strikes（仮）
042 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
043 サイキックフォース
044 サウンドノベルツクール2
045 坂本龍馬・維新開国
046 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
047 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
048 ザ・スターボウリングVol.2
049 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
050 サターンボンバーマン　ファイト!!
051 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
052 ZAP! SnowBOARDING TRIX'98
053 Jリーグエキサイトステージ V1
054 実況Jリーグ　炎のストライカー
055 シミュレーションRPGツクール
056 シャイニング・フォースIII　シナリオ1 王都の巨神
057 じゃんぐリズム
058 ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部
059 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
060 シンクロニシティ
061 神罰　人生の意味
062 水滸伝　天導一〇八星
063 すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝
064 スチームハーツ
065 スチーム・パイレーツ
066 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
067 スーパーロボット大戦F～完結編～
068 スタートリング・オデッセイ1 ブルーエボォリューション
069 スーパーアドベンチャー　ロックマン
070 スレイヤーズ ろいやる2（仮）
071 制服～ハイスクールカウントダウン～
072 SEGA AGES／パワードリフト
073 SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
074 センチメンタルグラフティ
075 卒業III～Wedding Bell
076 卒業アルバム
077 速攻生徒会
078 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
079 ソロ・クライシス
080 タブロー・イ・ゼロウ
081 ダービースタリオン（仮）
082 大航海時代外伝
083 たまごっちパーク（仮）
084 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
085 ダンジョン・マスター　ネクサス
086 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
087 超フラッピー
088 CHILL（チル）（仮）
089 ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
090 ティンクルスタースプライツ
091 テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
092 テナントウォーズ
093 TILK～青い海から来た少女～
094 慟哭　そして…
095 東京幻夢大学（仮）
096 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
097 ドラゴンナイト
098 DREAM SQUARE 山田まりや
099 七つの秘館　戦慄の微笑
100 忍ペンまん丸
101 NOON（ヌーン）
102 信長の野望 戦国群雄伝
103 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
104 バーチャファイター3
105 バーニングレンジャー
106 バイオハザード 2
107 パチンコホール新装大開店
108 バトルガレッガ
109 反射でスパーク！
110 バロック
111 海辺（ビーチ）でリーチ!
112 ひみつ戦隊メタモルV
113 美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
114 ふぁっしょんタウン
115 ファーランドサーガ
116 フェイクダウン
117 フォトジェニック
118 プラドルDISC
119 ブラックマトリクス
120 プリンセスクエスト
121 プリンセスクラウン
122 プリズナー オブ アイズ邪神降臨
123 プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
124 フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
125 フレンズ～青春の輝き～
126 プロ野球チームもつくろう！
127 放課後恋愛クラブー恋のエチュードー
128 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
129 街
130 魔導物語
131 魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
132 マリア 君たちが生まれた理由
133 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
134 マリオ武蔵野の超将棋塾
135 もってけたまごwithがんばれかものはし
136 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
137 悠久幻想曲2（仮）
138 悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION
139 ユニバーサルナッツ
140 雷電ファイターズ
141 ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ
142 ラングリッサー～ドラマティック　エディション～
143 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
144 RAYMAN 2
145 RIVEN THE SEQUEL TO MYST
146 LUNAR ETERNAL BLUE
147 ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
148 LOOSE（仮）
149 ルーインズ
150 Warrz（ワーズ）
151 わくわくぷよぷよダンジョン
152 ワールドサッカーRPG（仮）
153 ワンダー 3／アーケードギアーズ
154 湾岸トライアルLOVE

YU-NO
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO ● A girl who chants love at the bound of this world.

最強のマルチストーリーシステムA.D.M.S(アダムス)搭載

12月4日(木) 発売開始
CD-ROM3枚組
希望小売価格
7,800円
(税別)

あなたの望(のぞ)む世界(せかい)が、
創(つく)られるの…

株式会社 エ・ル・フ
〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F
エルフホームページ http://www.elf-game.co.jp
élf

SEGA SATURN PRESS!

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！

最新のセガサターンタイトルを紹介するこのコーナー。本紙初登場も要チェックだ!!

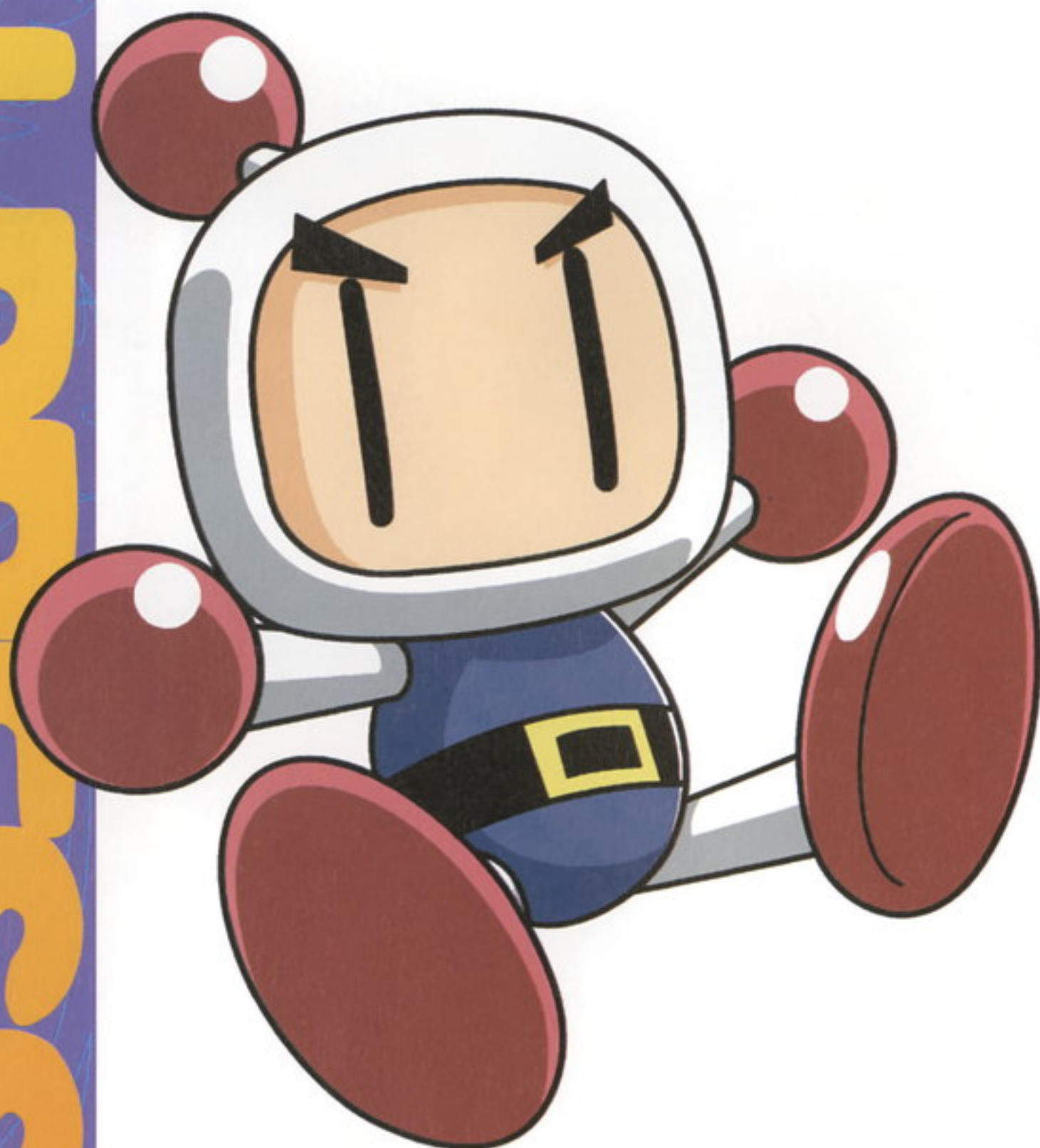
P115……すごべんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～
P116……ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 ～彩のラブソング～
P116……バトルガレッガ
P117……ウルトラマン図鑑2
P117……マリオ武者野の超将棋塾

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介！

発売直前の話題のタイトルをまとめて紹介！今冬の話題作をじっくり吟味してほしい。

P118……七ツ風の島物語
P124……マリア　君たちが生まれた理由
P126……サターンボンバーマン　ファイト!!
P130……魔法学園ルナ
P132……DJ wars
P134……ウォークラフトII　ダークサーガ
P136……COTTOn2
P138……GRANDREAD
P140……ガイアブリーダー
P142……ツタンカーメンの謎～アンク～
P144……大江戸ルネッサンス
P146……デジグ　マックナイト～アートコレクション～
P146……デジグ　ラッセン～アートコレクション～
P147……メッセージ・ナビ

すごべんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～

●データム・ポリスター●'98年2月発売予定●5,800円●テーブル●全年齢推奨

完成度 70 %

人気のファンタジーRPG「ドラゴンマスターシルク」の世界が、ボードゲームで再び登場！

「ドラゴンマスターシルク」のキャラとすごろくで恋愛しちゃう!?

おなじみドタバタファンタジーRPG「ドラゴンマスターシルク」。そのキャラクターが、アドベンチャー要素と恋愛要素を含んだボードゲーム「すごべんちゃー」で再び大活躍を見せてくれるぞ。前作でシルク達に倒されたはずの魔王が復活。魔龍に戦いを挑んできたのだ。魔龍は再び3人の精霊龍と、新たに見習い精霊龍を1人召喚。ところが勇者シルクは不在。そこで「あなた」に魔王退治を依頼してきたからさぁ大変。「あなた」は精霊龍との絆を深め、無事に魔王を倒せるかな？

マスを進んで……

ゲームはすごろく形式。イベント発生やカードを得るマスを回りながら、他のキャラクターを妨害。ひいては魔王を倒すのだ。

敵とバトル

敵のいるマスを通ったり、他のキャラクターと同じマスに止まると、カードとサイコロで勝負。負けると1回休みに……。

宝箱をGET！

マップ上の宝箱を集め、神殿に捧げよう。正しい宝物カードを神殿に捧げると魔王が出現するぞ。

パートナーと会話をしよう

ボード上の「デートマス」に止まると、パートナーとの会話シーンになる。選択肢をうまく選べば彼女達との絆が深まるのだ。

魔王を倒せ

復活した魔王を追いかけ、同じマスに止まって戦闘。とどめを刺したキャラクターが勝ちだ。そう簡単には勝たせてくれないぞ。

おなじみのキャラクターが ボード上で大活躍!?

新キャラ 白藤深月

CV 中川亜紀子

シルクを呼び出そうとして、まちがって召喚された不幸な女の子。しかもなぜか冒険に出るはめに。元の世界に戻りたいと願う普通の(?)高校生。

アカ

CV 三田ゆう子

火の精霊龍。直情型の性格はこのゲームでもそのままで、近くのマスに敵を確認すると言うことも聞かずに戦いにいく、強いけど困ったキャラだ。

キ

CV 西原久美子

雷の精霊龍。電波的超天然ボケキャラの彼女。いかなる状態でもお気楽なのはいいけど、つかみどころがない、ある意味かなり困ったキャラだ。

アオ

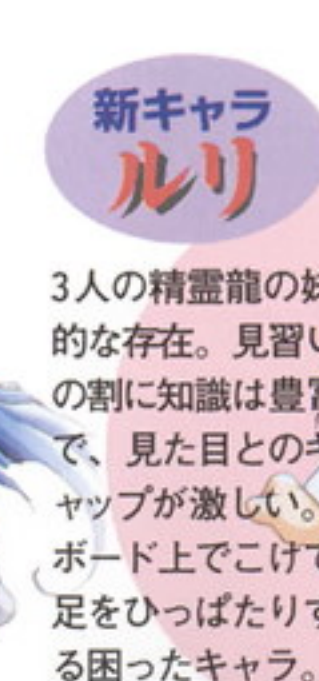
CV 永島由子

水の精霊龍。容姿端麗、冷静沈着な彼女。理想的、現実的に行動するが、非常にナルシスティック。時折ヒステリックになる困ったキャラだ。

新キャラ ルリ

CV 荒木香恵

3人の精霊龍の妹的な存在。見習いの割に知識は豊富で、見た目とのギャップが激しい。ボード上でこけて足をひっぱたりする困ったキャラ。

ところでシルクは？ それは秘密♥

ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 〜彩のラブソング〜

●コナミ●発売日未定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 60%

片桐彩子ファンに送る、ドラマシリーズ第2弾。音楽と絵画の芸術性に共通するものはなに？

忘れかけた情熱を思い出させてくれたあの人にラブソングを

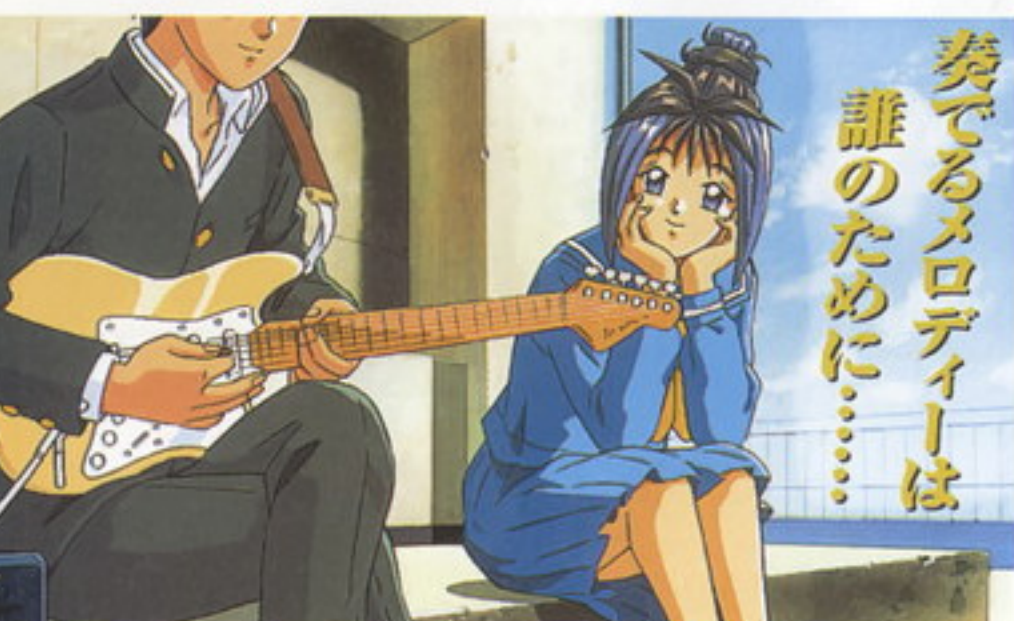
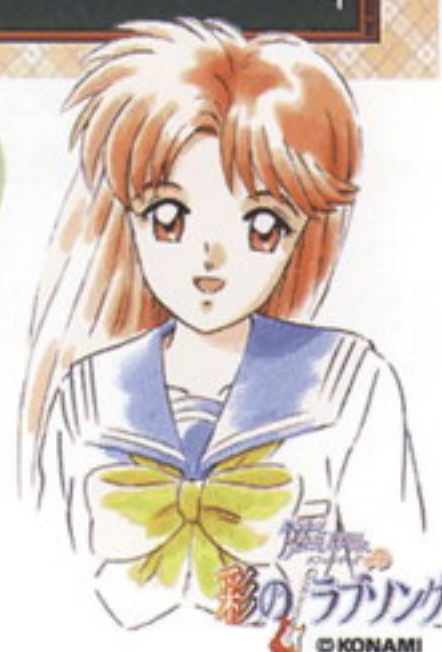
私立きらめき高校の恒例行事の1つである文化祭。その文化祭のアマチュアバンドのバンドコンテストに参加しようと、ギターの練習に励む主人公と片桐彩子の出会いから物語は始まる。今回のストーリーには秋穂みのりをはじめ、「虹色の青春」には出てこなかった「ときめき」キャラも登場する予定。しかも、女の子には小さなストーリーとミニゲームが用意され、前作よりボリュームアップされているぞ。

奏でるメロディーは誰のために……

彼女との出会いは、主人公がコンテストに向けて新曲を作曲している時。彼女から何かを感じ取る。

君の一言が僕を変える

バンドのメンバーとして登場する「鈴音」。やはり、三角関係に発展するのだろうか？

鈴音っていうのよろしくね

バトルガレッガ

●EAV●発売日未定●5,800円●シューティング●全年齢推奨

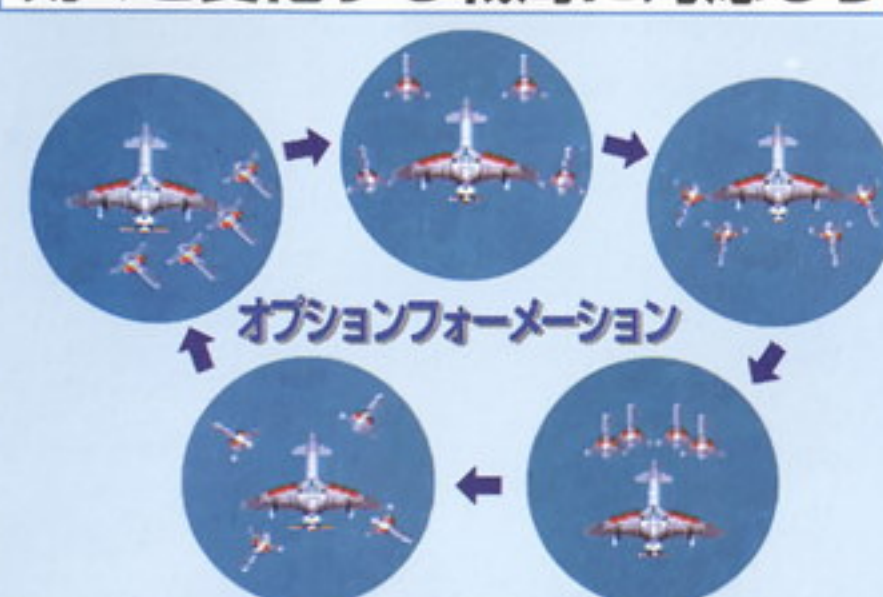
完成度 60%

完全移植とはまさにこのこと。進路をふさぐ、圧倒的な敵戦力に臆することなく立ち向かえ！

興奮再び！ 敵弾をかいくぐり自分の中の狼を呼びさませ！

アーケード登場して以来、全国のシューターを唸らせてきた「バトルガレッガ」が完全移植で登場する。すさまじい敵弾の嵐をかいくぐり、敵陣を突破していくのだ。ショットとボムの攻撃手段のほかにオプションのフォーメーションを変えることもでき、非常に戦略性の高いシステムとなっている。発売まで腕を磨いて待っていろ！

選べる機体は4種類

初心者にも扱いやすい攻守のバランスのとれた機体。

前方集中型のボムを装備した、攻撃重視型の機体。

攻撃判定が出るのが遅いボムを装備。玄人向けの機体。

移動は遅いが抜群の攻撃力を持つ、攻撃重視型の機体。

刻々と変化する戦局に対応しろ

オプションを使いこなせ

オプションはアイテムを取得することで、最大4つまで装備することができる。さらに、フォーメーションを5段階に変化させることで、あらゆる局面に対応することができる。

過酷な戦場が狼(キミ)を待っている

ウルトラマン図鑑2

●講談社●12月18日発売●6,800円●データベース●全年齢推奨

完成度 100%

特撮マニアには感涙モノのデータベースソフト。第3弾も控えており、さらに期待度アップ。

往年の名作が今、よみがえる! 魂の震えるメモリアル第2弾

昨年発売され、好評だったデータベースソフト「ウルトラマン図鑑」の第2弾。今回収録されているのは「帰ってきたウルトラマン」「ウルトラマンA」「ウルトラマンタロウ」の3作品。もちろん、今回収録の作品中で明らかになった「ウルトラの星」や、「ウルトラの父・母」にも言及され、まさに完璧といったところだ。

基本設定では、ウルトラマンの誕生エピソードや、変身シーンなどがムービーで見られるのだ。上の写真のような「造形データ」の写真もみられるぞ。

地球を守る隊員達も完全フォロー

装備の解説も充実

地球人として、ウルトラマンをバックアップするMATやTACなど各隊員のデータも詳細に見ることができる。懐かしい人達に再会できるぞ。

前作の2倍! 240体以上の怪獣を網羅

ウルトラマンの次に核となる怪獣を網羅した「怪獣図鑑」には、なんと、240体以上も収録されている。全部おぼえていたら、かなりのマニアだ。

あったらいいぞムービーカード

別売りのムービーカードを使用することで、メニューに「名場面集」が追加される。3作品の名場面がフルサイズで鑑賞できるぞ。

名場面集がメニューに追加!

迫力のフルサイズ!

マリオ武者野の超将棋塾

●キングレコード●'98年1月15日発売●7,800円●将棋●全年齢推奨

完成度 100%

将棋がうまくなりたいというあなたに、武者野勝巳氏が全面的にバックアップしてくれます。

常に先手を読み、読み勝て!

NHK「将棋講座」でおなじみの武者野勝巳六段が完全監修した将棋上達ソフト。弱点を補強しバランスよく上達できる「将棋指南」と、実際に「初段」「二段」の免状が取得できる「棋力認定」の2つのモードから、詳しい解説でぐんぐん強くなれる「将棋指南」を紹介しよう。

将棋指南モード

チャート分析

バランス型

貴方の将棋は非常にバランスよくまとまっています。反面まとまりすぎのきらいもありますから、これと決めた得意分野を徹底して磨いてみてはいかがでしょうか?

序盤 中盤 終盤 大局観 読み

これは棋力診断の後に見ることができる「チャート分析」。自分のどこが弱いのか、得意分野はどこなのかがひと目で分かり、自己分析することができる。

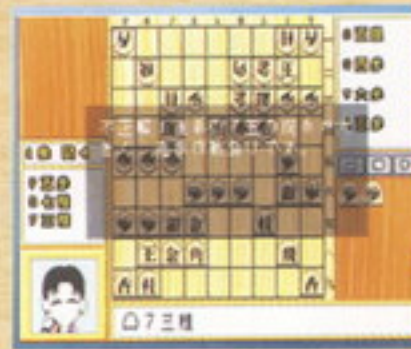
棋力診断

次の手を考えよう

Cボタンで決定

キミの頭脳をフル回転させて次の1手を見切れ。

頭の中に譜面を描きましょう

3五銀　7六歩　3四歩 正解!　4五歩

次の1手だけでなく、先の先まで戦局を見通す力が必要になる。

ライフワークとしての「七ツ風の島物語」の世界を語る

ななつかぜのしまものがたり

七ツ風の島物語

◆◆◆雨宮慶太監督作品◆◆◆

エニックス、サターン参入第1弾ソフトとして注目を浴び、2年以上の開発期間を経て、ついに完成となった話題作「七ツ風の島物語」。映画監督としても名高い雨宮慶太氏が、10年以上も温めてきたこの世界には、いったいどのような魅力が隠されているのだろうか。自分でも納得のいくゲームに仕上がったと語る雨宮監督自身に、本作に込められたメッセージを聞いてみた。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●エニックス
●11月27日発売
●アドベンチャーRPG
●6,800円●1人プレイのみ

メーカーから一言

5月に初登場して以来半年、「七つ風の島物語」はいよいよ来週発売です。秋の夜長（もう冬か?）にじっくりのんびりプレイするのにピッタリのゲームです。ぜひ一度プレイしてみてください。心が温かく、豊かになる、そんなゲームです。（広告宣伝課・山本）

雨宮監督自らが全脚本・原画を手がけた理由

──開発を終えられての率直なご感想はいかがですか？
雨宮　ここまで最初の企画段階から関わったゲーム作品は始めてですが、最初から作業に加わっていたので、途中で冷静になる機会があまりなくて、今でもまだ終わったという感じがしないんですよ（笑）。基本的に集団で1つの作品を作るという点ではゲームも映画も同じ。でも、自分がやりたいと思ったら、自分から進んでやらないとだめだし、作りたいと思った人が一番働かないといけないと思うんです。そうしないと、絶対に周囲はついてきてくれない。今回のシナリオもすべて僕の書き下ろしで、約1000ページは書きましたし、デザイン画も絵の具で描いたものが60～70枚はあります。こちらが積極的に動けばそれだけ周りも応えてくれる。そういう点はゲームも映画も変わらないですね。
──実際にプレイして感じたんですが、通常のアドベンチャーゲームより、ものを見る観察力が必要な謎解きがありますよね。こういう点は本当に新鮮ですね。
雨宮　音を聞くなら耳、ものを見るのは目というように、謎の解き方は実にシンプル。大人よりも、直観的にものを考える子どものほうが意外とわかるでしょうね。謎かけの言語は日本語でも、本質的な謎は全世界の共通。文化圏が違っても、テキストをその国の言葉に変えればみんながわかる。ひねくれた謎はないんです。
──このゲームには「異邦見聞録」という原作がありますけど、この「七ツ風の島物語」というタイトルはどういったいきさつで決まったものなのでしょうか。
雨宮　もともと「異邦見聞録」の中で、「七ツ風の国」というものがあったんですけど、今回のゲームの場合、国のレベルまでは表現できないので、島にしました。ただ「風」をカギにしたのには理由があって、この物語の中では風と言っても、本当の風とは捉え方が少し違う。島にある七つの力、僕の中では魔法のようなものなんです。人工の魔法というより自然にそのままある力というか。でも、風はゲームのグラフィックでは表現しにくい部分があって、あまり形のあるものにしたくなかったんですよ。それで、風は使うのであって、持っているわけではない、「呼ぶ」という方法にしました。例えば、風使いの風ライオンは、もともと自分の尻尾を振ることによって風を操るキャラクターだったんです。でも残念ながら、実際のアニメーションではその動きは容量の関係で省いてしまったんですけど。まあ、それで、ガープ博士の場合、尻尾は太く、その方法はちょっと無理だろうなと、諦めました（笑）。で、ムチを持たせて、風を起こさせるということにしたんです。

自分がやりたいと思ったら自分から進んでやらないとだめですよね

──風と言えば、この「七ツ風の島物語」ではBGMがほとんど自然音ですね。あれはどういった狙いがあったのですか？
雨宮　怖いシーンでそのまま怖そうな音楽を使ったりするのは、感動の押しつけになってしまう。人によっては怖いシーンでも怖いと感じないかもしれない。だから、ここから怖くなるよとか、演出したくなかったんです。BGMとしての曲は使わないけど、使っている曲は最後に必ず意味がある。後になって、これはあのキャラクターの好きだった曲だったのかとか、その音の意味がわかってくる。曲はたくさん作ったんですが、そういう意味であまり使わなかったんです。
──場所によって、虫の鳴き声が聞こえるところと、風の音ばかりが響いているところとがありますよね。
雨宮　島の下のほうに行くと波の音が聞こえてきたり、風が吹いているところに近づくと風の音が大きく聞こえるのは自分が島を移動してる雰囲気を出すため。同じように聞こえる虫の声でも、実は何種類かあるんです。キャラクターの声も初めに音を作って、後で動きに合わせました。でも、ガープ博士の声は外見がオヤジだから、オヤジの声にしようかなと（笑）。

風が吹いている島 住人も島そのものもアニメーションする

──2Dのイラストから生まれた、ゲーム中のドットで描かれたキャラクターの動きは最終的に見ていかがですか。
雨宮　ゲームのグラフィックなので、僕自身が少し甘く見てるところもありますけど、ギブロさんがやってくれたことは最善の答えだと思っています。ドット絵で表現できる色にも限界があり、雰囲気を同じにするのはなかなか難しい。それを考えても、僕は十分に満足してます。下手すると、もっと立体感のないアニメになる危険性もありましたからね（笑）。ゲーム中では、ドットのキャラクターと風獣紀の絵と合わせて見て、そのキャラクターの皮膚感覚がすり込まれればいいかなと。個人的にはカンゾウの動きが結構気に入ってますけどね。最初は大した芝居は考えていなかったんですけど、途中からオーバーな芝居をするヤツが1人ぐらいいてもいいと思うようになって。ガープ博士は今までハッキリした姿がなくて、これでやっと形になりましたね。
──すべての背景がアニメーションするというのは、斬新ですよね。
雨宮　あれは、実は手描きの背景を後で動かしたんです。だから、最初は動いてなかったんですよ。でも、「七ツ風の島物語」というタイトルだから、風が吹いたら木の葉や草も動かないとダメだってデザイナーに注文して（笑）。絵のパーツを動かしているので、見た目はモーフィングに近い感じですね。
──いろいろな虫を集めたり、クリアにあまり関係のない遊びが凝っていて、やっているうちに熱中してしまうんですが。

最新映画監督作品「タオの月」

11月29日より、全国松竹系で公開
出演：永島敏行、阿部 寛、吉野紗香、榎木孝明ほか

チャンバラの魅力が溢れたSFX幻想活劇。不思議な宝剣の謎を追って衝突する酔狂と疾風。2人は敵の本陣に向かう際に、れんげという名の少女を助ける。彼女ははるか宇宙からやってきた異形の者から、宝剣と共鳴する不思議なタオ（音叉）を授けられていた。

七つの風を感じなが

プレイヤーが冒険する七ツ風の島は、物語が消えてなくなった絵本の世界。主人公であるガープ博士は風使いの末裔で、特別な風をその身に感じると、風を呼んで数々の奇跡を起こせるようになる。自分の体を小さくしたり、見えないものを見えるようにしたり、風の効果は実にさまざま。この能力をどんな場所でどう使うかが、イベントをクリアしていくうえで重要なカギになるわけだ。横スクロールタイプのアクションに似た操作をしながら、戦闘シーンは一切なし。謎を解きながら新しい物語を紡いでいくという、今までにない展開に注目してみよう。

会話 住人達に近づいて話しかけることで、相手の状態や謎解きのヒントを知ることができる。セリフのやりとりがないのが特徴。

行動 基本的なアクションは左右の移動とジャンプのみ。ただ1章を終えるとダッシュを覚えるので、素早く移動できるようになる。

アイテムを使う アイテムは拾ったりもらったりするものと、あらかじめ装備して使用するものの2種類がある。なお、所持できる数は無制限だ。

雨宮　そうですね。虫には風を使わないと見えないものもいるし、穴を掘って入ると壁一面虫だらけだったりということもあります。それに標本を飾るとき、配置によってキャビネットについた顔が変わるんです。遊びの部分は釣りも個人的にオススメですね。

──ゲームの特徴として、自分の行動がそのまま絵本の文章になっていくブックメーキングシステムがありますが……。

雨宮　正直、あの文体が決まるまでにかなり時間がかかりました。書体もこだわってますし。僕が最初に書いたシナリオをベースにテキストはライターさんに起こしてもらったのですが、でき上がったものも雰囲気を壊さないように気をつけながら、すべて自分でチェックしました。

──歩いた歩数や、考え込んだ時間までが本に書き込まれますよね。あの数字は実際の動きと合っているんですか？

雨宮　もちろん、ちゃんと合ってますよ。あれは僕がどうしてもやりたかったシステムなんです。例えば、僕の知り合いが「七ツ風」をやって、謎解きにかかった時間を見たときに「お前はのろまだな」と言いたいがために作ったんです（笑）。数字は最大値に達すると、結局「いっぱい」と書かれてしまうんですけどね。風獣紀の文も章によってどんどん変わる。同じゲームでもプレイヤーごとに変化が出せるような面白さを、ぜひ実現したかったんです。

最後までやってくれた人に何かを感じとってもらいたい

キーワードは名前 ゲーム終了とともに、その謎が明らかに……

──ころころとニーフの名前が変わるのには、どんな意味があるんですか？

雨宮　あれはですね、ゲームを最後までやるとわかりますよ。重要なキャラクターではないけど、これがこのゲームで伝えたいテーマにもっとも近い。すべてが終わってから、名前を欲しがるとか、名前を呼んでもらうとかという行為の大切さが伝わってくるはず。この島の住人は自分の名前がないと存在が風化していっちゃう生き物なんです。そこで必然的に、名前を失ってしまう者もいる。そういう存在のキャラクターを登場させることはシナリオの最初から決まっていたんです。

──イベントなどで実際にプレイしているユーザーをご覧になっての手応えは？

雨宮　ユーザーの感触はまだわからないですが、最後までやってくれた人がどう思ってくれるかが楽しみ。とにかく最後までやってくれた人に何かを感じとってもらいたいですから。ゲームとしての面白さはいろいろあるんですけれど、最後を見た人にこれがどういう作品として残るか、残しておくというゲームなのか、それとももうやらないのか、すごく興味がありますね。自分自身でプレイして最後を見た時、とにかく自分が言いたいことは伝わったなという感触があったんです。だから、でき上がりはすごく気に入ってます。一歩間違えば破綻するようなプロジェクトだったのに、みんなでいいものにしようと努力して、自分が考えていた最善の形にすることができた、やりたかったことができた、という満足感があります。このキャラクターを使って、また何か作ってみたいですね。それに機会があったらゲームの制作もまたやってみたい。ゲームと映像は距離が近くなってきているんで、本当の映画的手法を使ったゲームをやれたら面白いかな、と。

──ところで、映画的なゲームというと、どんな表現方法があるんですか？

雨宮　映画的というと、どうしてもイベ

ら不思議な島を冒険する

究極の絵本の世界が幕を開ける…

ゲームの進行は章ごとに区切られ、大きなイベントをクリアすると、自分がこれまでとったすべて行動が新しい物語として残っていく。最終的に自分だけの絵本が完成するのだ。

竜人は、扉の顔に話しかけた。
扉の顔はこう聞いた。
ナマエ…ナマエ…ワタシノナマエ？
扉についてる顔の名前なんて！

でも竜人には知恵がある。
さっき見た本…風献紀…。
そこにあった扉の名前を
彼は１度で言いあてた。

扉の顔は、ニッコリわらい
竜人のコトを聞いてきた。

でき上がった物語はこのようにステキな挿し絵で飾られる。イベントをクリアして読み返すのが楽しみになる。

道草が楽しいお遊び要素もいっぱい

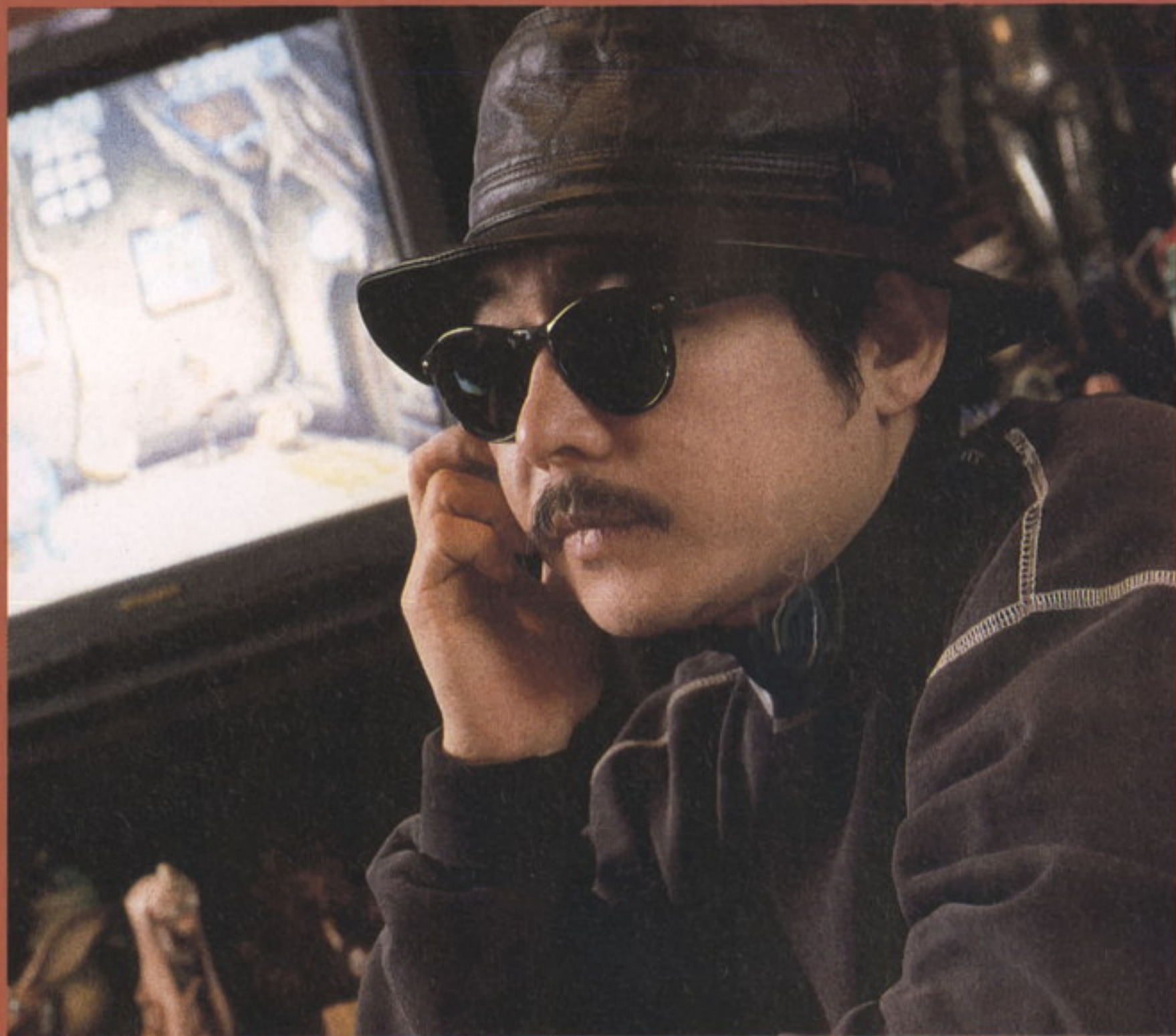
島のあちこちに潜んでいる虫は、虫取り機を使って、自由に捕まえられる。ただしこれは、一部を除いては基本的にシナリオには関係しない完全なお遊び。探索の合間にいつでも楽しめるものなのだ。中には意外な場所に隠れていたり、出現率の低い虫もいるので、全種類集めるのはかなりの根気が必要かも。

昆虫採集

魚釣り

陸に虫がいるように、海辺や川、洞窟や道端にある水たまりには魚や貝が生息している。これらは虫取り機の使用と同様に、釣竿を手に入れてから釣り上げることが可能になる。また、虫や魚、その他に珍しい草や石などはただ集めるだけでなく、標本にして自分の家のキャビネットに自由に飾ることができる。

ントをムービーで見せるだけと、解釈されてしまうじゃないですか。でも、僕が考えているのは、映画の構造がゲームに反映されているというものなんです。それはカメラワークや編集作業が自分で選べたり、自分で映画を作っているようなもの、観客よりもディレクターの感覚に近いイメージですね。イスに座ったら終わるまでずっと見てるだけと、ゲームをプレイする意識は絶対に違いますから。監督になった気にさせる、全編にムービーを使ったゲームを実現させたいですね。僕は「ハカイダー」から約２年間、映画を撮ってなかったんですけど、もちろん撮りたくなかったというわけじゃなくて、「七ツ風の島物語」を作っていたから撮れなかったというのが大きな理由。このゲームにはそれだけ専念する時間が必要でしたから。今度公開される「タオの月」という映画は「七ツ風の島物語」とはまったく正反対なものかもしれない。一見すると同じ人間が作ったとは思えないほど。ただ、結局は同じ人間が作っているわけで、何か通じるものがあると思う。だから、このゲームをやって興味を持ってくれたら、今度は映画のほうを見て考えてほしい。なぜ、僕がこうも世界観の違う作品を作ったのかという意味をね。

あめみやけいた 七ツ風の島物語監督・キャラクターデザイン

'59年8月24日生まれ。千葉県出身。阿佐ケ谷美術専門学校を卒業し、'82年に有限会社クラウドを設立。映画監督のみならず、キャラクターデザイナー、イラストレーターとして幅広く活躍し、優秀なクリエイターとして世界中で脚光を浴びる。代表的な監督作品は「未来忍者一慶雲機忍外伝一」('88年)、「ゼイラム」('91年)、「人造人間ハカイダー」('95年)。ゲームデザイン作品は「レイルチェイス・ザ・ライド」(セガ)、「デュアルヒーローズ」(ハドソン) など。

ガープ博士をサポートする3人の仲間

ここで紹介する3人の友達は、それぞれの特殊能力を使って、ガープ博士を助けてくれる。旅に出るときはだれか1人を連れて歩けば、角笛で得意技を使ってもらうよう意志を伝えることができるのだ。彼らは力になるだけでなく、虫を捕まえると喜んだり、首をかしげて不思議がったり、とてもかわいい動きをする。いっしょに行動していると愛着が湧いてしまう。

Action 1 キスケの特技 草を切る

希に草以外のものでも切れることがある。悩むようなあやしい場所で試してみよう。

キスケは自慢のハサミで草を切るのが得意。彼に除草してもらうことで行動範囲が広がるだけでなく、切った草がアイテムとして役立つこともある。何か地面に落ちたら拾っておこう。

Action 2 クリオンの特技 空を飛ぶ

クリオンの飛行能力は、谷底になっている場所や、障害物があって通れない道を越えるために欠かせないもの。応用すれば、高所にあるアイテムを手に入れることも可能だ。

重そうなガープ博士の体も、クリオンは楽々持ち上げる。自分が役に立っているのがウレシイらしい。

Action 3 ロクゾウの特技 岩を壊す

岩を壊すと希にその破片が落ちることがある。この石を拾って集めるのも面白い。

ロクゾウの声は、クリオンが越えられない高さに積まれた石や、道をふさぐ岩を壊すことができる。ただし大声なので、他人に迷惑をかけることもしばしば。

SYSTEM CHECK 自分だけの絵本ができるブックメーキングシステム

新たな物語を作るというゲームの目的を前に、何をすればいいのか迷う人もいるだろう。極端に言うと、好き勝手に動き回るだけで、どんどん物語は完成していく仕組みだ。ガープ博士をジャンプさせてみたり、名前を思い出すために考えこんだ時間など、自分のとった行動のすべてが、絵本の中の文章に変わっていく。ムダのない動きでイベントを解いていくもよし、いろいろと寄り道をしてもちょっと変わった絵本にするもよし、物語作りのペースは、プレイヤーにゆだねられている。

完成した物語はいつでも見られる

完成した章は、木の家に帰れば自由に読み返すことが可能。過去の出来事も思い出せるので便利。

最後にハサミネズミを見たトコロ。
手に取る青い笛、流れだす音色…。
呼ばれてきた、ハサミネズミ…。
竜人を見てる、ハサミネズミ…。
名前のほしい、1人のコドモ…。
どんな名前がいいんだろ？
どんな名前がにあうだろ？
竜人ガープは知恵使い
1秒で、ひらめいて…
ステキな名前よんでみる。

中には、文章になってから意味のわかるイベントもあるらしい。

シン…。
しずかになる丘…
小さなざわめき…。
大きな木の芽が
ブーと、ふくれて
グングン、グングン
大きくなって…。
できあがったのは
りっぱな扉のついた
大きな木の家。

すぐに謎が解けた場合

草がたくさんあるトコロというメッセージを読みとって、もっとも草が密集している場所をすぐに選んだ。

まずは18歩、歩いてみる…
それが、竜人が最初にしたコト。
それから竜人は考えた。
カバンに飛びこんだフシギな実。
この実は、なんの実なんだろう？
答を出した竜人が
なにかをさがすように
2回、実を植えたとき
草むらから生まれた
緑色の種が宙に消えた。

いろいろ行動した場合

木の家の実を植える場所を、いろいろ試してみた場合がこれ。同じシーンでもこれだけ微妙に文が変わる。

とりあえずジャンプしてみる…
それが、竜人が最初にしたコト。
それから竜人は考えた。
カバンに飛びこんだフシギな実。
この実は、なんの実なんだろう？
答を出した竜人が
なにかをさがすように
3回、実を植えたとき
草むらから生まれた
緑色の種が宙に消えた。

序章から第2章までの
重要シーンを再検証

七ツ風の島物語

STORY DIGEST
ストーリーダイジェスト

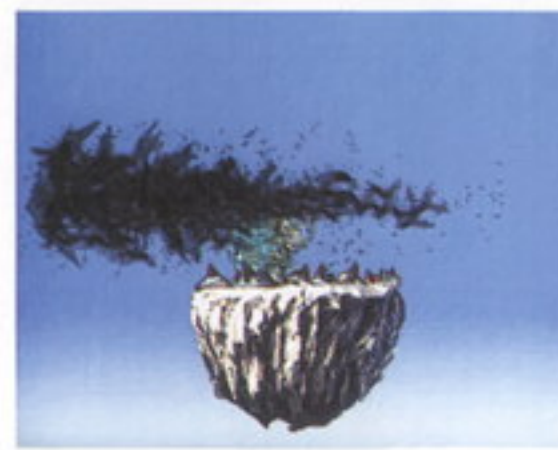
フレイヤーが作る絵本の表紙 中身の物語は、これからどんなものになるのだろうか。

「七ツ風の島物語」の序盤の進行は、基本的に1話完結式のエピソード。章ごとにタイトルが表示され、イベントクリア後にその意味が明かされるのが特徴。これまで紹介した冒険を振り返ってみよう。

序章 風岩

ガープ博士が"マユ"から目覚め 七ツ風の島に舞い降りる…

〝サナギ〟から目覚めたガープ博士は七ツ風の島に辿りつき、木の実を1つ、草むらに植える。すると、瞬く間に立派な木の家ができ上がった。一時は家の中に閉じこめられてしまうも、博士は言葉をしゃべる扉の顔に認められ、木の家を譲り受けることになる。

黒い風がガープを襲う

物語を奪った黒い風は、ガープ博士と何か関係があるのか？

木の家の主人になった！

ここで扉の顔の名前を当てるのが難しい。家の中にあるヒント、風獣紀を使って調べてみよう。

第1章 さいしょのトモダチ

草を切るコドモとの出会い 島の住人たちの語らい

草を切る音を聞いて家から飛び出したガープ博士は、ハサミネズミの子どもと出会う。どうやらその子どもは、ある音が好きらしい。青い角笛を手に入れたガープ博士は、角笛を吹いてもう一度ハサミネズミを呼び出し、島に来て最初の友達になってもらうのだった。

ニーフの名前を考える

今の名前に飽きたというニーフ。新しい名前を考えてあげよう。

ワッカムシを捕まえろ！

タム婆からはワッカムシを捕まえるために虫取り機がもらえる。

Character1 キスケ

両手がハサミのようになっているハサミネズミという種族の子ども。好奇心が強く、あらゆるものに興味に示して、いたずらを考える。草を切るのが大好き。

バサランや木の目といった珍しい草は、キスケの草を切る能力を使えば手に入る。

第2章 カンゾウあらわる！

木の家を乗っ取りに 宿敵がやってきた!!

新入りの噂を聞きつけたのか、いじめっ子として悪名高いカンゾウがガープ博士を訪ねてくる。しかし彼の真の狙いは、木の家を乗っ取ることだった。カンゾウはガープ博士に勝負を挑むが、力くらべで完全に敗退。子分に八つ当たりをしながらも、悔しそうにその場を去る。だが、それでもカンゾウはこりなかった。その後も、ガープ博士の道行く先々に現れては、家の所有権をかけて次々と勝負を持ちかけてくるのだ。そんな状況のなか、カンゾウの子分であるクリオンは、ガープ博士の手助けをしてしまう。裏切り行為と見みなしたカンゾウは、彼に見せしめの罰を与えるが……。

いじめっ子に勝つことができるか！

カンゾウとの勝負はミニゲームのようなもの。方向キーを連打し、相手を家から追い出せ！

Character2 クリオン

プロペラウサギというだけあって、長い耳を回転させ、空を飛ぶことができる。臆病な性格のために、カンゾウにいじめられても抵抗できないでいた。自分に優しくしてくれるガープ博士のことが気になっている。

羽根を持っているガープ博士でも、長時間ははばたいていられない。ここは協力してもらおう。

クリオンを助けるには！

足を縛られて逃げられないクリオン。自由にしてやりたいが、どういった行動をとればいいのか……？

風獣紀の重要な手がかり！

島のガイドブックとも言える風獣紀は、さまざまな局面で役立つ情報が記されている。例えば、あの虫には天敵がいる、あのキャラクターはこういう名前で、こんな好物がある、といったことを知っておくだけで、島の探索がグッとスムーズになるのだ。まずはすべてのページに目を通しておくことをオススメする。

ド派手な姿をしたホシコウロギ。彼らに天敵を見せるとどうなる？

島を歩いて出会う不思議なものは、風獣紀のイラストと照らし合わせて名前を覚えておいたほうがいい。

マリア
M A R I A
君たちが生まれた理由(わけ)

"多重人格"少女の秘められた過去とは?

衝撃的な事件をきっかけに、精神＝人格がバラバラになってしまった薄幸の少女・マリア。彼女と出会った青年外科医の高野潤は、精神科の知識を生かして彼女を完治させることを決意する。マリアの人格を、再び元に戻すことができるのだろうか……。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●アクセラ
●12月11日発売●6,800円
●インタラクティブ・ドラマ
●１人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　マルチストーリーの「マリア」は、マリアと高野の人生に関わることができるゲームです。あなたも本当の人生で後悔しないために、「マリア」でシミュレーションしてみてはいかがでしょうか？　意外な結果が出るかもしれませんよ。　（宣伝企画部・中川）

衝撃のインタラクティブ・ドラマが今幕を開ける……

ある夜、救急センターに自殺未遂の少女が運び込まれる。彼女の名前は筒井マリア。彼女は忘れることのできない出来事により心に深い傷を持った少女だった。青年医師・高野潤は、このままでは施設に送られかねないと案じ、自ら担当医になることを志願する。プレイヤーは高野になって、彼女を元の精神状態に戻すのが目的だが、衝撃的かつスリリングなストーリー展開からは、決して目を離すことができない！

大人しい少女が……

筒井マリア

マリアを取り巻くキャラクターたち

主人公 高野潤
幼い頃に両親を亡くして親戚に引き取られた過去を持つ若き外科医。大学時代に精神科の講義を受けており、今回マリアの治療を担当する。

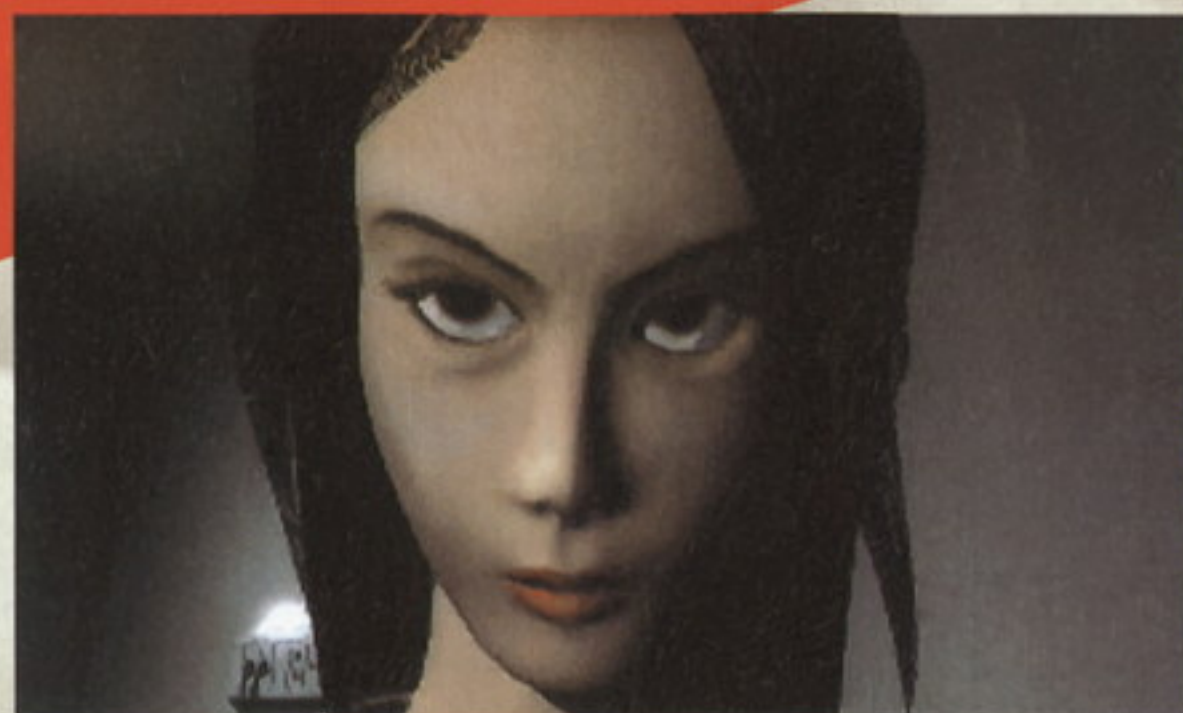
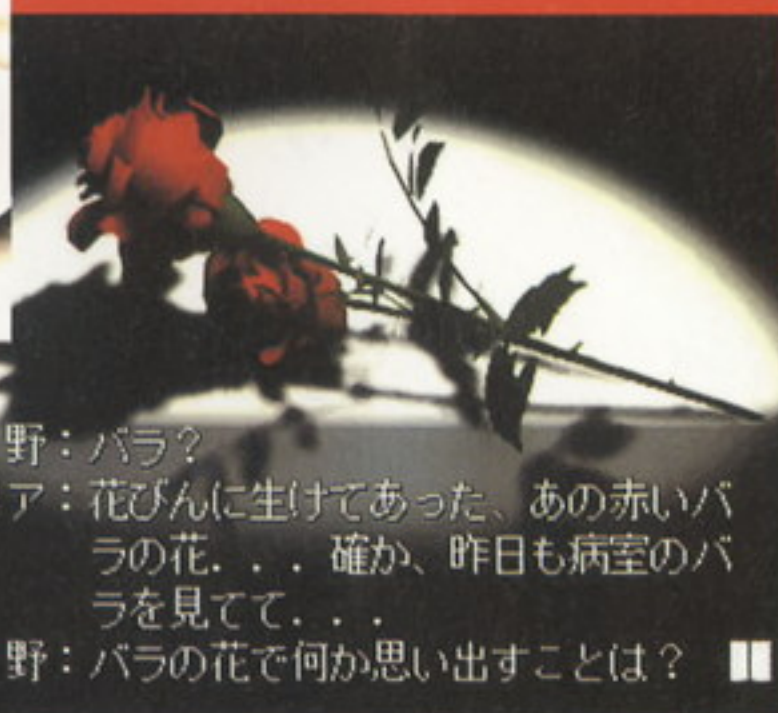
院長 神田利一
病院の院長で、医師としての高野の育ての親と呼べる存在。温厚な人柄で腕も確かなので、周囲の信頼も厚い。

桑原律夫
内科医長の桑原は、過去に神田と院長のポストを争った経緯がある人物。今回マリアの施設行きを主張する。やや落ち着きがない性格。

本田太陽
高野の親友の精神科医。良く電話をかけてきて、高野の相談にのり、的確なアドバイスをくれる。誠実な性格だが、ユーモアにも富む。

二階堂泰徳
定年を控えた老刑事。11年前に起きた筒井マリアの両親の惨殺事件を、単独で追っている。序盤のストーリーの鍵を握る人物。

赤いバラの花で別の人格に入れ替わる!?

高野はマリアの病室で、毎日カウンセリングを行っていた。ある日、病室の花瓶に飾られた赤いバラの花びらが散る。すると突然マリアは恐ろしい形相に変わり……。

バラの花によって呼びさまされたのは、凶暴な人格だった。マリアの治療を妨害したいらしい。

3つの異なるシステムがリアルなドラマを演出！

章ごとにエンディングが流れるなど、本作はテレビドラマを意識した作りになっている。それを効果的に演出しているのが、状況によって変化するシステムだ。ストーリーを読ませるテキストアドベンチャー、謎解きを行うインタラクティブムービー、そして感動を盛り上げるイベントムービーの3つのシステムが混在する。

テキストアドベンチャー

サウンドノベルを思わせるテキストパートは、登場人物たちの会話や、回想がメインとなる。全般的に細かな描写よりイメージを重視した画面構成になっており、プレイヤーの不安感や緊張感をいっそう高めることに成功している。

少しずつだが治療する手掛かりが見えてきた頃マリアが病院からいなくなってしまった。いったいどこへ!?

マリアが失踪した!?

「失踪を伏せる」を選択すると、マリアの家を探索するインタラクティブパートに突入。

インタラクティブムービー

マリアの失われた記憶を取り戻すために、手掛かりとなる彼女の自宅を探索したりする場合は、すべてが3Dによって表現された、インタラクティブムービーに切り替わる。部屋の中を移動したら、振り返ったりしながら方向キーを上に入れてみよう。思わぬ場所で意外なモノが見つかるかもしれない。

以前は両親と祖母と同居していた2階建ての広い家に、今はマリアが1人で住んでいる。玄関の鍵が開いているので入ってみたが……。

行方の手がかりを探せ！

鉢植え：バラの花が植えられた鉢植え。1本だけ摘み取られている。これを持って出かけたのだろうか。

スケッチ：エジプト文明の神のようなスケッチを発見。マリアの人格変化と、何か関連があるのだろうか。

パジャマ：どうやらマリアは戻って来て、また出かけたらしい。彼女の部屋には多くのヒントがある。

バラバラの絵はがき：あちこちに落ちている絵はがきの切れはし。パズルを解けばマリアの居場所がわかるかも。

イベントムービー

いちばんの見どころとも言えるのが、このムービーパート。マリアの人格がさまざまに変貌する瞬間や、キャラクターの出会いや別れなど、ストーリー上の重要なシーンに使用され、ムードを盛り上げる。

夕暮れの丘にマリアは倒れていた。彼女がここに来た理由は何だろう？

マリアを発見！

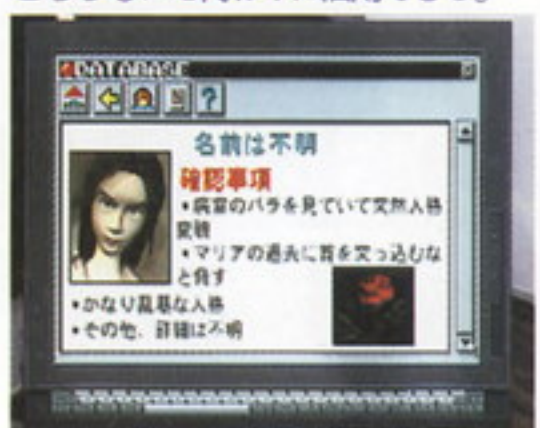
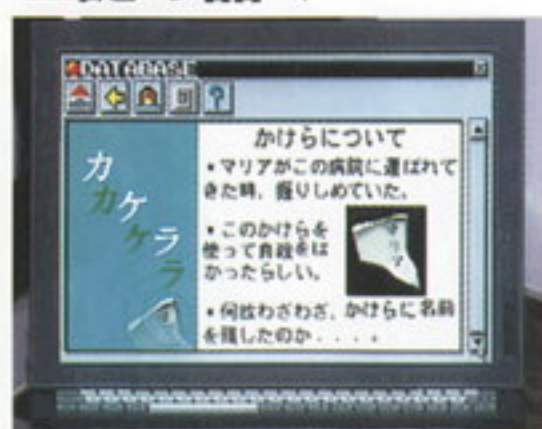
愛用のパーソナルコンピュータが活用できる

登場人物や入手したアイテムなどの情報は、高野が愛用しているパソコンによって検索することができる。このマシンには「Rainbows 98」と呼ばれるオペレーティングシステムが搭載され、「Windows」ライクな操作環境を実現している。また、親友の本田からの電子メールを受け取ったり、ミニゲームを楽しむことすらできてしまう。上手に活用しよう。

関係者データ

ストーリーに登場した人物たちの、プロフィールが検索できる。手元にマニュアルいらずなのが嬉しいところ。

書類まとめ

複数存在する、マリアの人格についての最新情報を確認することができる。こちらもメモ代わりに活用できる。

謎の品々

発見したアイテムはここで確認。画面はマリアが自殺未遂する際に使用したもの。これは何のかけらだろう？

ちょっとゲームも

推理と謎解きに疲れたら、息抜きに落ちゲーをどうぞ。これがけっこうハマるのだ。

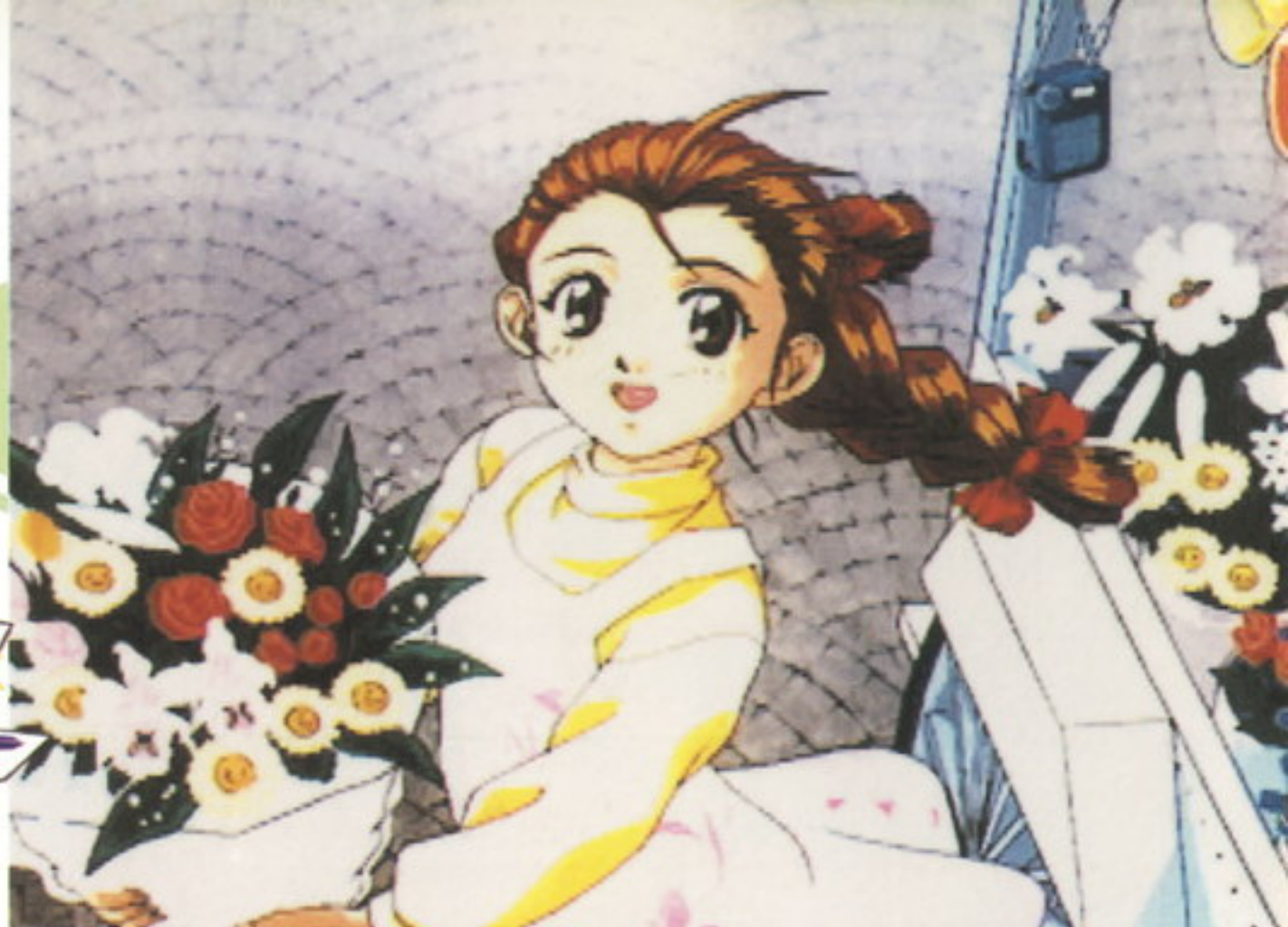
必殺テクニックや隠しキャラを一挙に公開！

サターンボンバーマンファイト!!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ハドソン
●1997年12月11日発売
●5800円●アクション
●1～4人用●全年齢推奨

メーカーから一言 「サタボンファイト!!」のサウンドは、多彩な要素を取り入れました。ロック調、オーケストラ調、ウエスタン調、テクノ調etc.……。雑誌では伝えられないのが歯がゆいです。でも来年にはミュージックCDが出ますので、みんな聴いてね!!　（ディレクター：池之内）

カワイイキャラたちが高さのある立体フィールドで爆弾を使ったバトルを繰り広げる「サタボンファイト！」。今回は隠しキャラや対戦に役立つ必殺テクニックなどをドドーンと公開していくぞ！

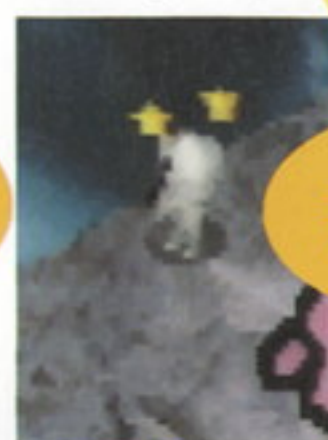
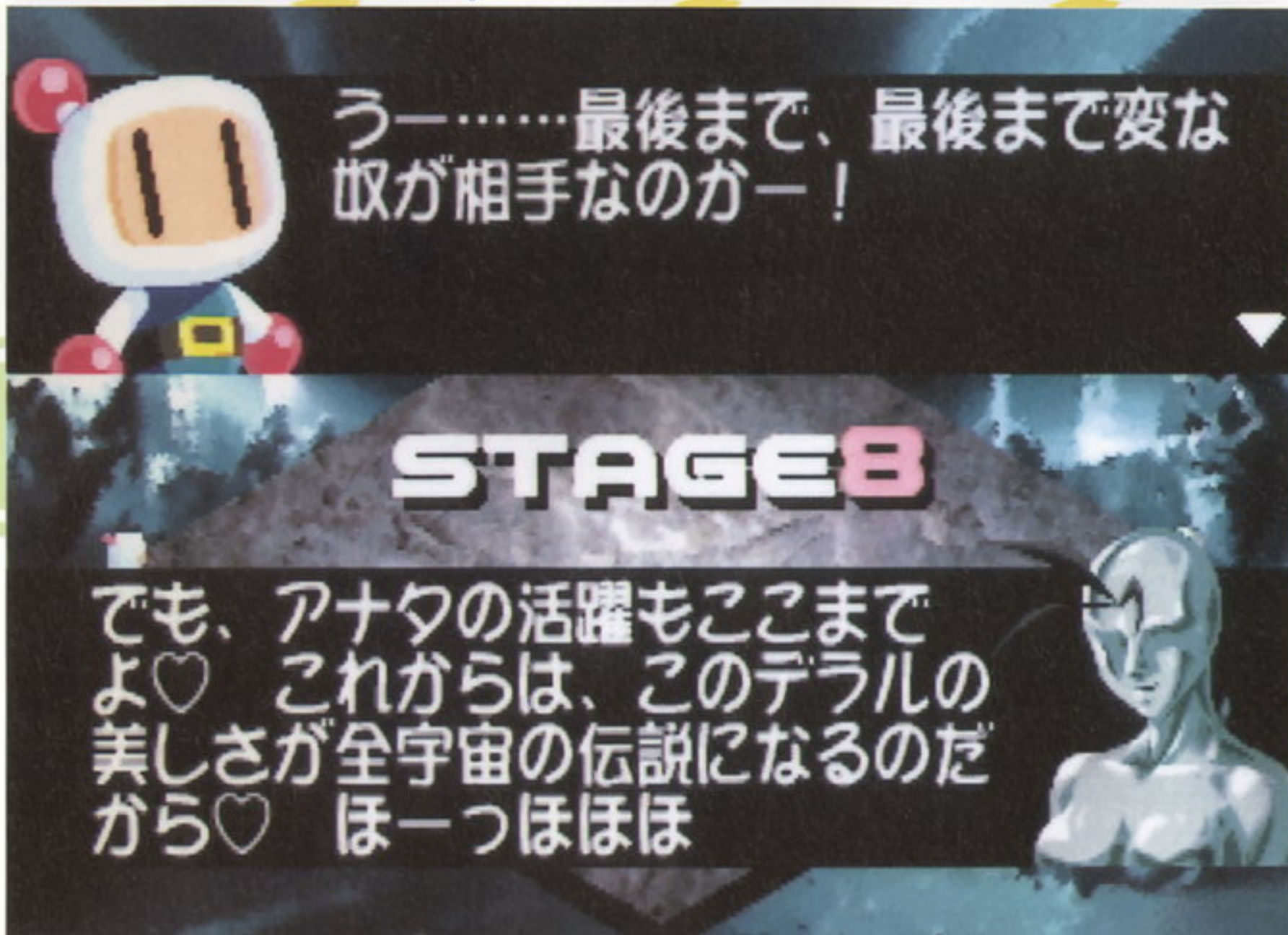
隠しキャラ発覚！その名も「デラル」!!

「ストーリーモード」で次々と立ちはだかるライバルたちを倒し、ステージを7か8まで進めると、隠しキャラの「デラル」が出現する。こいつは体力、腕力、走力といったパラメータが、他のキャラたちよりも非常に高く設定された最強のボンバーファイターなのだ。このデラルは、特定の条件を満たすとプレイヤーキャラとして使用できるようになるらしい。

これがデラルのステージ。廃墟となった教会の中が舞台だ。

基本的なアクションは、他のキャラたちと変わらない。

爆弾投げ

気絶

最強のボンバーファイター登場!!

ある地下組織が総力を結集して作り上げたデラル。それにしてもどこかで見たような……？

「バトルモード」の全ステージを大公開

プレイヤーおよびコンピュータが最高４人まで参加できる「バトルモード」には、９種類ものステージが用意されている。その中からバトルを行うステージを自由に選択することができるのだ。各ステージのフィールドは坂道、階段、橋、壁といったさまざまな地形で構成されており、広さは10×10マス、12×12マス、14×14マスの３タイプに分けられている。キミならどのステージでプレイする？

ステージ1「いつもの」

これまでの「ボンバーマン」シリーズでおなじみの格子状ステージだ。

ステージ2「北の国から…」

神秘的なBGMが流れるステージ。炎で氷のソフトブロックを壊していこう。

ステージ3「自然を大切にね！」

坂、吊り橋、キャンプファイヤーなどが用意されたアスレチックステージ。

ステージ4「戦火の宮殿」

中世ヨーロッパ風の宮殿。中央にたくさんあるソフトブロックがポイントだ。

ステージ5「浮遊城の砦」

天空に浮かぶ城が舞台だ。壁を盾にしながら相手に爆弾を投げつけよう。

ステージ6「名もなき古城」

城で攻防が繰り広げられるステージだ。スペースが非常に狭いので、デカ爆を使用するときは細心の注意を払おう。ヘタに投げると自爆するぞ！

ソフトブロック

木でできた箱がソフトブロックになっている。地形の陰に隠れているブロックを見逃すな！

ステージ7「サザンアイランドへようこそ」

「く」の字型に構成された階段状のステージ。フィールドの高低差が激しい。手前にある窪みをうまく利用すれば、バトルを有利に展開できるぞ。

ソフトブロック

ステージ6と同じような木の箱だ。フィールドの上部に集中して配置されている。

ステージ8「お花畑でごいっしょに」

花が咲き乱れ蝶が軽やかに舞う華やかなステージ。フィールドが４分割されているので、４人でプレイする場合はこのステージをオススメする。

ソフトブロック

このステージでは木がソフトブロックになっている。側にある物からどんどん壊そう。

ステージ9「荒野の攻防」

西部劇を彷彿させるステージだ。ここではフィールドの高低差がバトルのポイントとなる。デカ爆を使うときは高い場所にいると有利だ。

ソフトブロック

サボテンがソフトブロックだ。ここでは高い場所にあるブロックが壊しにくくなっている。

「バトルモード」の連勝演出出現の条件が明らかに!

「バトルモード」では、特定数連勝すると通常の優勝演出のほかに、特殊な勝利演出が流れるようになっている。ここでは、その演出の詳しい出現方法を公開しよう。さらに、一部のキャラの演出をちょっとだけ紹介するぞ!

連勝で出現!

特定の回数連勝すると見られる。これはハニーちゃんの演出だ。

各キャラの演出出現条件

キャラ	出現条件
しろぼん	2、3、4、5、6連勝するたびに出現。ポリゴンで描かれたしろボンのアニメーションがセリフとともに流れる。
くろぼん	2、3、4、5、6連勝するたびに出現。演出画面はしろボンと同じ内容だが、セリフが異なっている。
ハニー	2、4、6連勝するたびに出現。ホワイトホースに乗ったポリゴンのハニーが、3種類の敵を鉄砲でやっつける。
小鉄	2、4、6連勝するたびに出現する。3段階に分割された時代劇風の白黒アニメーションムービーが流れる。
バグロォ	2、4連勝するたびに出現。ポリゴンで描かれたバグロォのアニメーションが、声優の歌とともに流れる。
戦闘員12号	2、4、6連勝するたびに出現する。ポリゴンで描かれた戦闘員12号のアニメーションが流れる。
ゴーレムボンバー	2、3、4、5、6、7、8連勝するたびに出現。ゴーレムボンバーの経緯がストーリー仕立てで流れる。
ベギーJr.	3連勝するたびに出現する。ポリゴンで描かれたベギーJr.のアニメーションが、第九の曲とともに流れる。
ラジボン	3連勝するたびに出現する。レース場で走っているポリゴンのラジボンが、さまざまなカメラワークで見られる。
まみ	3連勝するたびに出現する。8等身のまみが、さまざまな風景でポーズを取っているセル画が7枚見られる。
レウィシア	3連勝するたびに出現する。8等身のレウィシアが、さまざまな風景でポーズを取っているセル画が7枚見られる。
伝太	3連勝するたびに出現する。木の上で夕日に向かい黄昏ているポリゴンの伝太が、多彩なカメラワークで見られる。
パンプ	3連勝するたびに出現。ポリゴンのパンプが、海外の風景をバックに歩いているシーンが、声優の歌とともに流れる。
デラル	3連勝するたびに出現。「液体が混ざり合いデラルが形成される」といったCGムービーが30秒ほど流れる。

まみ

まみちゃんの連勝演出は、右の写真のようなセル画が7枚も表示される。さらにまみちゃん役の声優「松浦有希子」さんの歌まで流れるのだ。演出は1段階のみ、3連勝でループだ。

小鉄

小鉄の連勝演出は白黒アニメムービー。8等身のリアル小鉄が、敵を倒して遠くへ去っていくという内容になっている。ムービーのラストには、リアルハニーちゃんが登場するぞ!

ゴーレムボンバー

ゴーレムボンバーの演出は紙芝居のようになっている。凶悪ボンバー5人衆として暴れていたゴーレムボンバーが、まみちゃんと出会い改心するというストーリーが展開する。

レウィシア

レウィシアの連勝演出は、まみちゃんと同じように7枚のセル画で表示され、声優さんの歌が流れる。歌の歌詞は2番まであるぞ。ちなみにレウィシア役は「前田愛」さんだ。

知っていると役立つ必殺テクニックを伝授！

この「サタボンファイト！」には、ゲーム中にうまく使用すると、バトルを有利に展開させることができる必殺テクニックが多数存在する。今回はその中からピックアップして、4つのテクニックを紹介しよう。

ここで紹介している必殺テクニックは、特に「バトルモード」の対人戦で重宝する。しっかりマスターして友達に差をつけるのだ！

友達との対戦に役立つ4つの必殺テクニックを大公開。こいつを完璧にマスターすれば、連勝街道まっしぐら!?

反射投げ

マップ上にある見えない外壁に向かって爆弾を投げると、爆弾が跳ね返ってくる。それを利用して、対戦相手を攻撃するテクニックだ。

見えない外壁に向かって爆弾を投げる。すると外壁に当たって爆弾が反射し……。そのまま後方に飛んでいくのだ。

デカ爆キャッチ

デカ爆の落下地点でAまたはCボタンを押すと、デカ爆をキャッチできるのだ。相手が投げたデカ爆をキャッチして投げ返してやろう。

相手が投げたデカ爆の落下地点へ！

キャッチ成功

タイミングよくボタンを押そう。

フェイント投げ

爆弾を持ってジャンプし、方向キーを後方に入れると、自分の真後ろに爆弾をポロッと落とす。後方の相手に不意打ち攻撃を仕掛けられるぞ。

アタック投げと同じ動作なのだが……。前方ではなくすぐ後ろに爆弾を落とす。

デカ爆空中投げ

デカ爆は空中でキャッチできる。空中でキャッチした後、すぐにAまたはCボタンを押すと、遠くにデカ爆を投げることができるぞ！

デカ爆を投げたらすぐにジャンプ！

A、Cボタンを押すと空中でキャッチ。

空中で投げてデカ爆を遠くに飛ばすのだ。

SBOM対戦パック&体験版プレゼントキャンペーンを実施！

「SBOM対戦パック」（エスボンマルチタップ＋エスボンジョイカード2個）を購入すると、「サタボンファイト！」の体験版がもらえるキャンペーンが実施されるぞ。対戦パックの発売日は11月27日。価格は6800円だ。

体験版には「戦火の宮殿」のステージが収録されている。

魔法学園 LUNAR!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●角川書店/ESP
●11月20日発売
●6,800円
●RPG●全年齢推奨

メーカーから一言 いよいよこの章から合体魔法を覚えられるようになります。ここで皆さんに習得のためのヒントを。それは、しつこいぐらい先生に話しかけること！　そうやって得た魔法が合体魔法の元になることが多いのです。あとは戦闘中にいろいろ組み合わせを試すことです。

いよいよ5章中盤突入だ ダンジョンも手強いぞ！

合体魔法も習得し、着実に魔法力が高まってきたエリーとレナ。そんなわけで、第5章はいよいよ学園内から飛び出し、本格的なダンジョンに突入だ。今回はセニア、ブレードを含めた4人体制でいざ出陣！

突然、霧に包まれたイェン島。あまりの霧の濃さに不審に思った3人娘は学園塔で原因を盗み聞き。どうやらスカルアイランドに引き寄せられているらしいが……。

学園中が霧に包まれた。こうまで凄いとやっぱり原因を知りたくなるよね。

盗み聞きによると、スカルアイランドの封印が解けてしまったらしい。

外出禁止令

霧への対処法として外出禁止令が。でもそんなのレナ達に関係ないって。

魔法力の弱い彼らはこの霧でおかしくなってしまう。ちょっといい気味？

宝があるなら行かなきゃね！ いざ、スカルアイランド！

この霧の原因も知りたいし、さっきのアンチの話だと霧の先にはお宝が眠っているらしい。とくればレナが黙ってるワケがない！　外出に反対するエリーを「人情」でくどき落とし、見張り役のブレードも「正義」をタテに仲間に引きずり込む。こういう時の彼女の口はどうしてこうも滑らかなのか。もぅ結局、宝が欲しいだけなんだから……。

妙な論理だけどメチャ説得力のあるレナのセリフ……

「冷たいのね」と挑発するレナ。幼なじみの性格は熟知しているようで。

「学園の平和」って話がデカいよ。でもブレードを納得させるにゃ一番か。

ともかくキャンプ地へ

結局レナの説得に気おされエリーとレナ、セニア、ブレードという面々でスカルアイランドへ向かうことに。エマ先生の話だと、スカルアイランドとイェン島はじきに連結塔と陸続きになるとのこと。たぶんもう先生達は現地入りしているはずだ。まずはみんなのいるキャンプ地を目指して進もう。とはいうものの、降りた場所はかなりアヤしい雰囲気が。何とも思わないのはレナだけだってば……。

学園の南にある連結塔。ここはイェンと他の土地とのかけ橋となる場所だ。

怖いよ、エマ先生

4人を前にそんな不用意な発言をできるのはエルノラだけだね。早速GO！

難破船発見！

難破船は幽霊船!? でもそれならお宝もありそうよね♡

キャンプ地の西側へ行ってみると、あったあった難破船。一行はさっそく乗船してみることにした。が、内部は外の雰囲気に輪をかけてアヤしい空気が充満。そしてやっぱりいました、オバケな方々が。エリー達はちょっと驚くもののさすがに肝が座っているらしく、そう大騒ぎはしなかった。もっと驚かされたのはケント先生の登場だ! みんなの脇を通ってオバケの前に陣取ると、妙な機械でオバケ6匹を吸い取ってしまったのだ!! 先生の発明ってこんなところで威力を発揮するんですねぇ。

オバケを吸い取るケント先生。先生の発明って……。

4人を叱るでもなくそのうえ魔法まで教えてくれる。

ケント先生ってゴーストバスターズみたい!

日記帳みっけ!

かなり楽しい日記帳。一緒に宝箱の鍵も発見。やりぃ。

でもここも

あそこも

ユーレイだらけ

喜ぶレナ達の前にマスターガイストが。合体魔法で攻撃だ。

船の最奥で宝箱発見! 中には宝玉と謎の光る木の板が。

やっぱりボス戦!

もう1つのダンジョン、大剣山は

マスターガイストを倒し、宝玉と木の板を手にキャンプ地へと戻ってきたエリー達。どうやらイアソン先生は入れ違いで大剣山へ入ったらしい。どっちにしろ封印には宝玉が必要だから、とエリー達も山へ入ることに。が、入ってすぐのところでイアソン先生は穴に落ちてしまったとのこと。一行はふがいない先輩達を後目に、イアソン先生の救出と霧を封印するために長く入り組んだダンジョンへと入っていくのだった。

誰も助けに行かない、いや行けないとは。情けない。

諸悪の根源、ようやく発見

霧の発生源を発見。封印しようとした時モンスターが!

ボス敵ドレインガーター登場。合体魔法かけまくりで頑張れ。

ともかく封印に成功!!

レナが自信ありげに宝玉を掲げるが何も起こらない。が!

木の板をセニアが出したとたん穴に吸い寄せられ封印が完了。

6章でエリー達は人魚と出会う

イェン島がメリエという人魚の島に着いた。喜び勇んでメリエに上陸したエリー達3人だが、人魚達の態度がどうもおかしい。人間を憎んでいるようにしか見えないのだ。妙だと思いながらしかたなく帰ろうとした時、人魚のシーラに声をかけられた。打ち解けて仲良くなった3人。が、シーラにセニアが宝玉を見せたとたん、他の人魚達が目をむいて襲ってきた!! いったい何が起こっているんだ、この島は!

どうやら人間の誰かが「人魚の守り」を盗んだらしい。

セニア達は人魚のシーラと仲良しに

人魚の少女シーラ。セニアは一目で気に入り仲良くなるのだが……。

どういうこと

いったいこれは

DJ wars DJウォーズ

COMING SOON SOFT

完成度 90%

●スパイク●12月18日発売
●5,800円
●音楽シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

発売延期、誠にもうしわけありません。おわびに初回分には、タトゥ・シールとネックピース(ともにオリジナル)を付けました。両方とも目立つこと請け合いです。発売を楽しみにしてくださっている方、もう少々お待ちくださいね。　(プロデューサー・堀口聖一)

発売直前!! DJ warsの正しい遊び方講座

発売直前！　と思いきや、ここにきて急きょ発売日が変更になってしまった「DJwars」。さらに遊びやすくするために最終調整の真っ最中だそうなので、残念だけれど、発売日まで待っていよう。

さて今回は、DJ warsを楽しくプレイするために必要な知識を軽くおさらいしてみよう。オマケとして、キャラクター別のオススメセットも掲載しておいたので、ぜひプレイの参考にしてもらいたい。

リョウ「キミがスティールか？ ウワサには聞いてるけど、どうしてウチの店に？」

自分のセンスがどれだけ通用するモノなのか、確かめてみたいんだ……」

お客さんの盛り上がりはキミの腕にかかっている。選曲、繋ぎのテクニック、エフェクト、スクラッチ、すべて練習あるのみ。

もう一度おさらい「DJってナニ？」

誰もが一度は耳にしたことのある「ディスコ」「クラブ」という言葉。一時は夜遊びの代名詞として一世を風靡していた「ディスコ」は近年その勢いが衰えつつあり、かわりに「クラブ」が台頭してきている。まばゆいばかりのデコレーションが施されたディスコと、簡単な装飾のクラブ、見た目に大きな違いはあれども、「踊る場所」だという存在意義自体は変わらない。そんな空間の中で、レコードを選び、ターンテーブルを操って、それらを途切れることなく繋いでいくのが「DJ」と呼ばれる人たちだ。DJwarsでは、そんなDJの興奮をそのまま体感できる画期的なソフト。自らのセンスでレコードを選び、ターンテーブルを操作して次々と曲をかけていく面白さは、一度プレイすれば病みつきになることうけあいだ。

サタマガ流DJ別オススメセットはこれなのだ!!

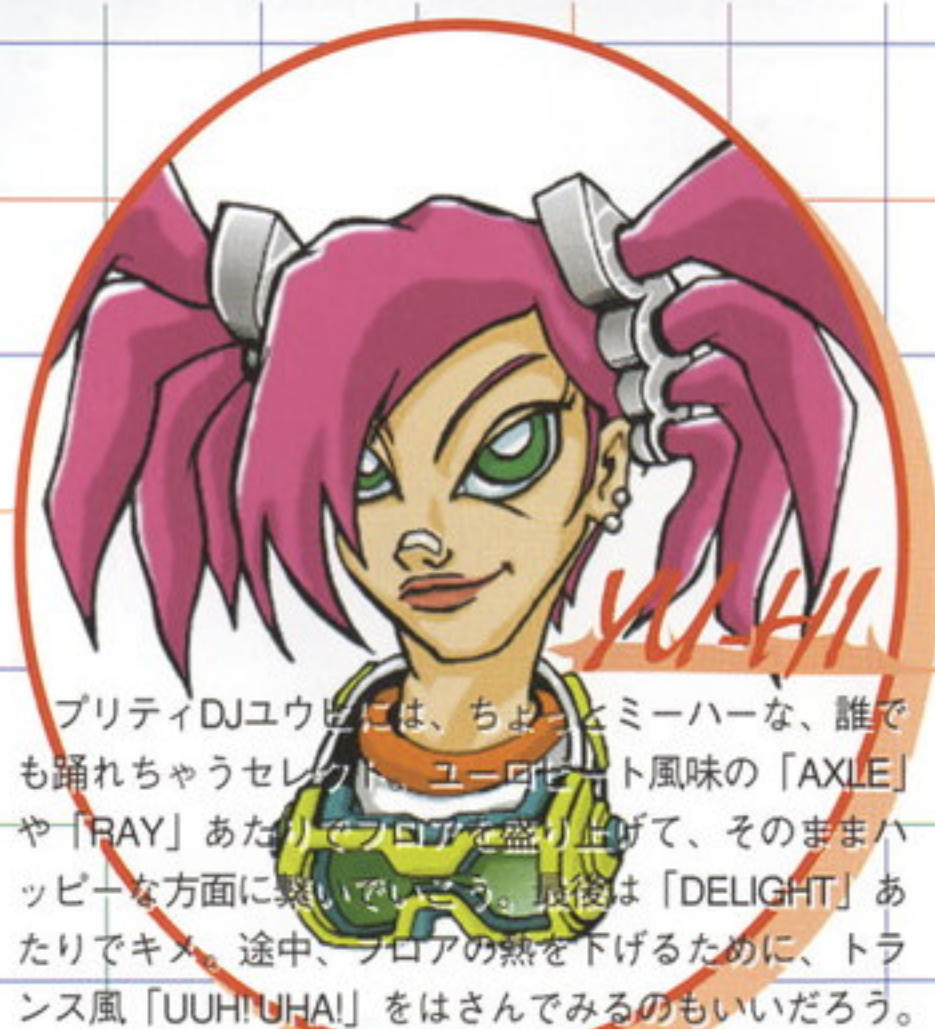
「セット」とは、その日プレイするレコードをひとまとめにして呼ぶ言葉。DJwarsでも、ヒットチャートや、プレイするクラブの性格、その日の気分などによって、セットをいろいろ組み替えることができる。ここで、キャラクター別のオススメセットを1パターンずつ紹介するので、これを基本に、BPMや曲調に統一のとれたオリジナルセットを考えていってほしい。現実のDJとは違って、毎回同じセットでも飽きられたりすることはないけれど、ゲームの流れを単調にしてしまわないためにも、ちゃんとセットの内容を組み替えてプレイしていきたい。

TOURU

流行好きのトオルには、デジタルロックを中心としたテクノサウンドをセレクト。前ふりで「RAGGA TIP」から入って、ハウスからデジタルロックまでの流れを構築してみた。もう少しわかりやすく盛り上げたいのなら、「FUTURE TR」か、もしくは「LIQUID」あたりを「SUCCESS」と入れ換えてみるのもいいだろう。

TITLE	BPM
RAGGA TIP	130
HARD KIXS	127
FUTURE TR	120
LIQUID	140
TRUST	130
BOONCHUCK	130
HIT BEATS	137

YU-HI

プリティDJユウヒには、ちょっとミーハーな、誰でも踊れちゃうセレクト。ユーロビート風味の「AXLE」や「RAY」あたりでフロアを盛り上げて、そのままハッピーな方面に繋いでいこう。最後は「DELIGHT」あたりでキメ。途中、フロアの熱を下げるために、トランス風「UUH! UHA!」をはさんでみるのもいいだろう。

TITLE	BPM
PIANOMAN	121
AXLE	135
RAY	140
UUH! UHA!	128
YELLOW FC	140
EVOLUTION	140
DELIGHT	130

目標はTrinity Cityのクラブ「Apex-S」だ！

DJとして腕を磨き、各地のクラブを次々と制覇していくストーリーモード。出発地点はキャラクターの住んでいるエリアによって異なるが、最終目的地は誰もが同じ、Trinity Cityの「Apex-S」だ。スタッフの知識も、設備の良さも、客の数も、すべてがトップレベルのこのクラブ。ここでのプレイは、成功した時もそうでない時も、これまでとは比べものにならない大きさとスピードで伝播していく。失敗は即、自らのDJ生命に関わってくる。心してかかれ！

Trinity Cityを除く3つのエリアには、それぞれ3つずつのクラブが存在する。ここでは、各エリア最大のクラブをピックアップ。クラブの傾向をよく見て、セットを組み上げるときの参考にしてくれ。

Bamboo Town「33r.p.m.」

フェイがオーナーの33r.p.m.。雰囲気に合わせて、サイケデリックトランス系の曲をセレクトしていきたい。

Rose Town「Sirocco」

低音が響くシロッコなら、やっぱりヒップホップがいちばん。ドラムンベースもズンズン来ていいかもネ。

Palm Town「club ZERO」

音響のいいゼロには、テクノ、ハウス、ドラムンベースがベター。細かいピッチコントロールで聴かせよう。

Trinity City「Apex-S」

ゼロの倍以上のキャパシティを誇るアペックスには、これまで鍛えた腕と、一番愛着のあるセットで挑もう。

STEEL

雑学知識満載のDJスティールには、ポーカーフェイスなプレイでクールにキメてもらいたい。そのためのセレクトとして、前置きのハウスからドラムンベースへのスライドをオススメ。「2 TURNS」や「DARKEST」あたりがキメの1枚になってくるハズ。途中でBPMをちょっと上げないと追いつかないので注意してくれ。

TITLE	BPM
HOUSE CUT	135
POO TRIP	135
JUNK BASS	150
NEO STEP	162
BAD BOY	164
2 TURNS	163
DARKEST	168

ANNITA

アニタには、ラテンからハウスへのハッピーな選曲から始まって、ドラムンベースに繋げていく幅の広いセレクトを。BPMがしっかりハマらないので、カットインが難しい場合には、「SUCCESS」か「BOYS TURN」を「LIQUID」と差し替えて、うまくスライドさせていくといいだろう。ある意味パワープレイなので要練習だ。

TITLE	BPM
BRA-DANCE	128
AFR-DANCE	123
UGH BABY	130
SUCCESS	126
BOYS TURN	154
WATCH ME	168
CRUISING	164

ALEX

豪快なビジュアルが強烈なアレックスには、王道の「FRESHROCK」や「WAGON OUT」といった正統派ヒップホップが展開していくセレクトをプッシュ。そこから「MAXIMUM」や「SPACE HOP」に繋ぐ前に、スロウなレゲエ「SMOKIN'F」でブレイクを。ただしBPMがハマらないので、カットインのタイミングに注意しよう。

TITLE	BPM
OK MIX UP	96
FRESHROCK	100
WAGON OUT	100
GROOVE	112
SMOKIN'F	76
MAXIMUM	92
SPACE HOP	100

「殺戮」と「復讐」の戦いが今、始まる!!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●11月27日発売●5,800円
●リアルタイムシミュレーション
●1人プレイ

メーカーからの一言　人間対オークのウォーシミュレーションである本作。ユニットと呼ばれる各キャラクターに命令すると、それぞれがプレイヤーに返事をしてくれます。各ユニットには特徴があるので、殺伐として戦闘中、プレイヤーをちょっとナゴませてくれることも。(広報　平井)

WARCRAFT II THE DARK SAGA

パソコンゲームで話題の「ディアブロ」の開発メーカー「BRIZARD社」作品である本作は、「善」と「悪」どちらのストーリーでも楽しめるシブいリアルタイムシミュレーション。こちらも、パソコン版で人気のあるシリーズのサターン移植版だ。リアルタイムで進行するうえ、やらなくてはいけないことが多いので、ビギナーには少々シビアな面も……。そんな本作をすんなり楽しむための基礎知識を紹介しよう。

基本操作は簡単で、ユニットにカーソルをあて、目標物をクリックすれば、あとは自動的に行動してくれる。しかし、目標物に対しての行動は、ユニット1体につき1つのみ。各ステージに設定されたクリア条件は、かならずしも敵の全滅ではないので、効率よい行動が重要になってくる。各ユニットの働きを理解して、的確に指示を出せるかが勝敗を決める鍵になるのだ。

Story

邪悪な心と特殊な力を持つメディーブは、異世界の民・オーク族の魔術師グルダンと交信する。オーク族の望みはデーモンの墓へ導かれること。メディーブは望みをかなえる条件として、グルダンにアゼロス王国の侵略を命じる。みごとアゼロスを手中におさめたグルダンだったが、メディーブは約束を果たす前にアゼロスの残党によって滅ぼされる。さらに部下に裏切られたグルダンは、アゼロス侵略を続け、復活の機をうかがう。一方、王を失ったアゼロスの騎士、ローサーはアゼロス奪回を誓うのだった。

そして……
戦いの炎再び

的確な判断と行動が勝敗を分ける!!

3つの基本作業

このゲームで、基本的にユニットに出す指示は左の3つ。「探索」と「戦闘」は戦闘系のユニット、「生産」は非戦闘系のユニットの行動である。この3つにはそれぞれ関連性があり、うまく同時進行させられれば、必ず条件をクリアできるはずだ。

●探索

マップ上の見えない部分を、まずはユニットで探索する。敵の陣地や生産に必要な金鉱などを探し出してほかの行動につなぐのだ。

●戦闘

画面上に敵が出現すると必然的に戦闘が開始される。敵は真っ先にユニットへ突進・攻撃してくるので、飛び道具系や魔法使いなどのユニットは即座に遠距離攻撃に移らないと、簡単に撃破されてしまうので要注意。また、敵からマップ上を進軍してくる場合もあるので、非戦闘ユニットの周りも固めておくことを忘れずに。複数ユニットでの戦闘が吉。

戦闘に負けたほうの無惨な姿。これも洋ゲーならでは?

●生産

各ユニットを作るためには建造物を作る必要がある。そのためには非戦闘系のユニットを作らなければならず、さらに材木や金、また建築条件によっては石油なども必要な場合がある。しかもユニット生産には食料も必要になるため、農場も開墾しなくてはならない。その関連性や優先順位を見極め、機能的に指示を出すバランス感覚が大切だ。

ファーム(農場)の建設
500　250

建築とユニット生産はどちらも重要な作業だ的確に指示を出そう。

ユニットと建造物の関係

ユニットと建造物の関連性は超重要。しっかり把握して機能的な指示を出そう！

タウンホール

ヒューマン / オーク

生産系のユニットを作り出すために必要な建築物。スタート時に用意されてはいるが、増やせばいろいろと便利。破壊されないように。

食料 / 建築

〈ユニット〉

ヒューマン / オーク

●ペザント（ヒューマン）
●ピアン（オーク）

ファーム

ヒューマン / オーク

ユニットを生産するためには必須の食料を作る建築物。あとで足りなくならないように、多めに建築するといいだろう。

食料

バロック

ヒューマン / オーク

戦闘系のユニットを作るために必要な建造物。関連のある建築物の増加によって、生産できるユニットが増える。戦闘系ユニットがないと瞬く間に全滅するのでかならず作ろう。

〈ユニット〉

ヒューマン / オーク

●フットマン（ヒューマン）
●グラント（オーク）

製材所

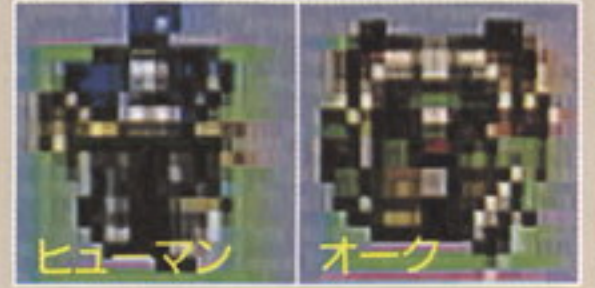
建築

ヒューマン / オーク

ほかの建造物との関連性が強い建物。基本的には伐採した材木を回収・製材する場所なので森林の側に建造するとよい。

武器

〈ユニット〉

ヒューマン / オーク

●アーチャー（ヒューマン）
●トロールの斧手（オーク）

製材所を作ることによって生産可能になるユニット。離れた所からでも攻撃できるが、防御力が低いので援護攻撃向き。

建築 / 材木 / 建築

造船所

ヒューマン / オーク

海上で行動するために必要なユニットである「船」を作るために作る。製材所を作ると建築できるように。

〈ユニット（海上）〉

ヒューマン / オーク

●エルフの駆逐艦（ヒューマン）
●トロールの駆逐艦（オーク）

〈ユニット（海上）〉

ヒューマン / オーク

●オイルタンカー

タンカーを生産して、海上にある油田へ移動させると石油採掘所が作れるのだ。

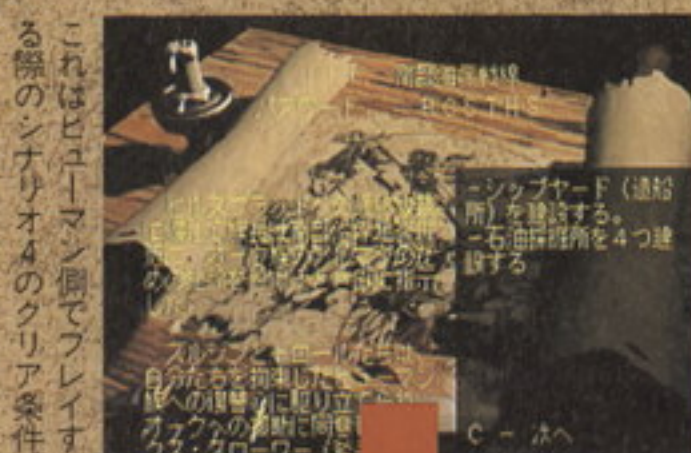
石油

石油製錬所

ヒューマン / オーク

タンカー建造後、海上に石油採掘所を作ることによって建設できるようになる建造物。石油回収量を引き上げる効果も。

ほかにも多くの組み合わせが!!

ここで紹介した以外にも、キャンペーンが進むにつれ、多くのユニット・建造物が登場するようになる。もちろん、建築物の条件がそろっていなければ生産できないユニットや建築物も多く存在する。が、基本的な関連性は上のような感じなので、いろいろと試して探し出してみよう。

実戦で実践!!

では、実際のゲーム進行を簡単に見てみよう。まずは「探索」して金鉱を発見しつつ、農場を作り、ペザントを「生産」。金を採掘しながら、木材を伐採して製材所を建築する。すると造船所が建設できるようになるので、バトルシップとタンカーを「生産」。海上を探索して油田を確認、敵の船を撃沈しつつ、タンカーを移動。最後に、石油採掘所を4つ建築して条件クリア。

これはヒューマン側でプレイする際のシナリオ4のクリア条件。

作業を効率よく進めるために、ペザントを大量生産してみた。

製材所を建築。伐採した木材をスムーズに運べる場所を選ぼう。

ランバーミル（製材所）の建築
600 450

造船所を建築。まずはバトルシップを多めに生産しよう。

オイルタンカーの建築
400 200

バトルシップ護衛のもとタンカーを油田に移動し採掘所を建築。

採掘所を4つ建築完了でクリア。指示の効率がすべてを決める。

パスワード
SSLTNH

Clear!

サターンオリジナルモード大公開!!

©SUCCESS 1991.1997

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2

みんなお待ちかねの「コットン２」の続報だ！　今回はサターン版で追加されたオリジナル要素を紹介していく。見逃すな!!

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●サクセス●12月4日発売
●5,800円
●シューティング
●2人同時プレイ可能

メーカーから一言

アーケードの「コットン2」はもうプレイしましたか？　えっ？　下手で恥ずかしいからプレイできないと？　そんな方はこのサターン版「コットン2」を買って、お家でビシバシ追い打ちバキドキ連爆と修行を重ねてゲーセンデビューのヒーローになろう！（デザイナーr）

オリジナルモードがアツい！

今回紹介するサターンオリジナルモードは、各ステージが大幅にリニューアルされた「コットン２」が遊べるというものだ。これでアーケードとは違った新たな冒険に出られるようになる。

全然違うステージで、2倍美味しく遊べるぞ。

初回特典がつく!!

「コットン２」の初回生産分には、特典として、なんとカレンダーがついているのだ。カレンダーは１月から12月までと表紙の７枚だ。毎月違うコットン達に会える。今すぐにお店に予約しにいこう。

サターンモードCHECK 敵の出現パターンが変わる

敵の出現パターンが違うから、連爆のやり方も変わってきて、アーケードでやりつくした人も十分楽しめるのだ。

これが…（アーケード）

こんなにちがう（サターン）

サターンモードCHECK 背景のグラフィックが変わる

全ステージの雰囲気がアーケードモードとは違う感じになっていて、まるで別のステージかと思うほどに変わっている。

新緑の丘が（アーケード）

白銀の丘に（サターン）

サターンモードCHECK ボスの攻撃方法が変わる

一面のボスの持っている武器が斧からドラゴンになったり、他にも見た目も全然変わっちゃう面白いボスもいるぞ。

ふつうは…（アーケード）

変なもの持ってるんですけど…（サターン）

OPTION

難易度やHPのMAX値の変更、残機数やボタン配置を変えられる。自分にあった設定をしよう。

下の方の空白が気になる。追加オプションとかがあるのかも？

RANKING

ここでは20位までのスコアランキングが見ることができるぞ。各ステージごとの得点も見られる。

各ステージ最大連爆数や最大コンボ数も表示されるぞ。

STAGE1 わたぼうしの丘

街外れの薄暗い森を抜け、白銀の丘陵へと進んでいくステージ。最初だけあって敵の攻撃もほとんどなく、連爆や追い討ちを練習するにはもってこい。できるだけ連爆などの特徴を覚えてしまおう。

オノコンボ BOSS

ワンワンドラゴン 中BOSS

●中BOSS　口から炎を吐く小さなドラゴン。中ボスだけあって、耐久力がある。炎に直接コマンドショットを当てて連爆を狙っていこう。
●BOSS　両手にドラゴン(アーケードでは斧と棍棒)を持ったモンスター。ボスの持っているドラゴンをキャッチで奪って投げつけてしまおう。

ステージ1では最初から最後まで連爆をつなげることができる。

STAGE2 天空の古城

主を失い、廃虚となり魔物のすみかとなってしまった古城が舞台。
城の中は狭く障害物が多いために、敵と壁に挟まれてしまうこともしばしば。素早くコマンドショットや連爆で敵を一掃しよう。

ビオラMKII BOSS

パンプキング 中BOSS

●中BOSS　頭からいろいろな野菜を飛ばしてくるカボチャのお化け。弱点の口を開けている時にしかダメージをあたえられないぞ。注意しよう。
●BOSS　巨大な植物の魔物。カボチャを吐いてきたり、追尾性のある弾で攻撃してくる。ボスのいる方向によって攻撃方法も変わってくるぞ。

氷の魔法は壁に当たると跳ね返るから、後ろの敵にも当たるぞ。

STAGE3 さんごの海

切り立った崖から、青く美しい海中へと臨むステージ。このあたりから、ザコが弾を撃ってくるようになったり、後ろから出てきたりかなり厄介な攻撃をしてくる。ザコが来たら早めに倒そう。

ヘル・オクトパス BOSS

チョッキンロブスター 中BOSS

●中BOSS　異なった速度の弾をばらまく巨大エビ。まずは、耐久値の低いしっぽにコマンドショットを当ててから、弱点の頭に攻撃していこう。
●BOSS　タコのお化け。足を延ばしたり、巨大なレーザーを撃ったりしてくる。まずは、上下にある砲台を壊してから本体を攻撃しよう。

ここまでノーダメージだと、敵の攻撃が厳しくなる。ワザと食らって難易度を下げるのもいいかも。

ボーナスステージ TEA TIME

「コットン」といえばこのTEA TIME。空から降ってくる湯呑みを取ってボーナスポイントを稼ごう。少量ながら体力も回復する。

前作にもあった、降ってくる湯呑みをひとつも取らないともらえるシークレットボーナスも健在だ。

毎度おなじみ 漫才デモ

こちらも忘れてはならない「コットン」の名物の中間デモ。このデモはTEA TIMEの後に見られる。

あいかわらずな傍若無人ぶりのコットン。シルクも呆れてものも言えないご様子。ご愁傷様です。

今回は、アプリ&ニードルも登場し、さらに漫才に磨きがかかった？

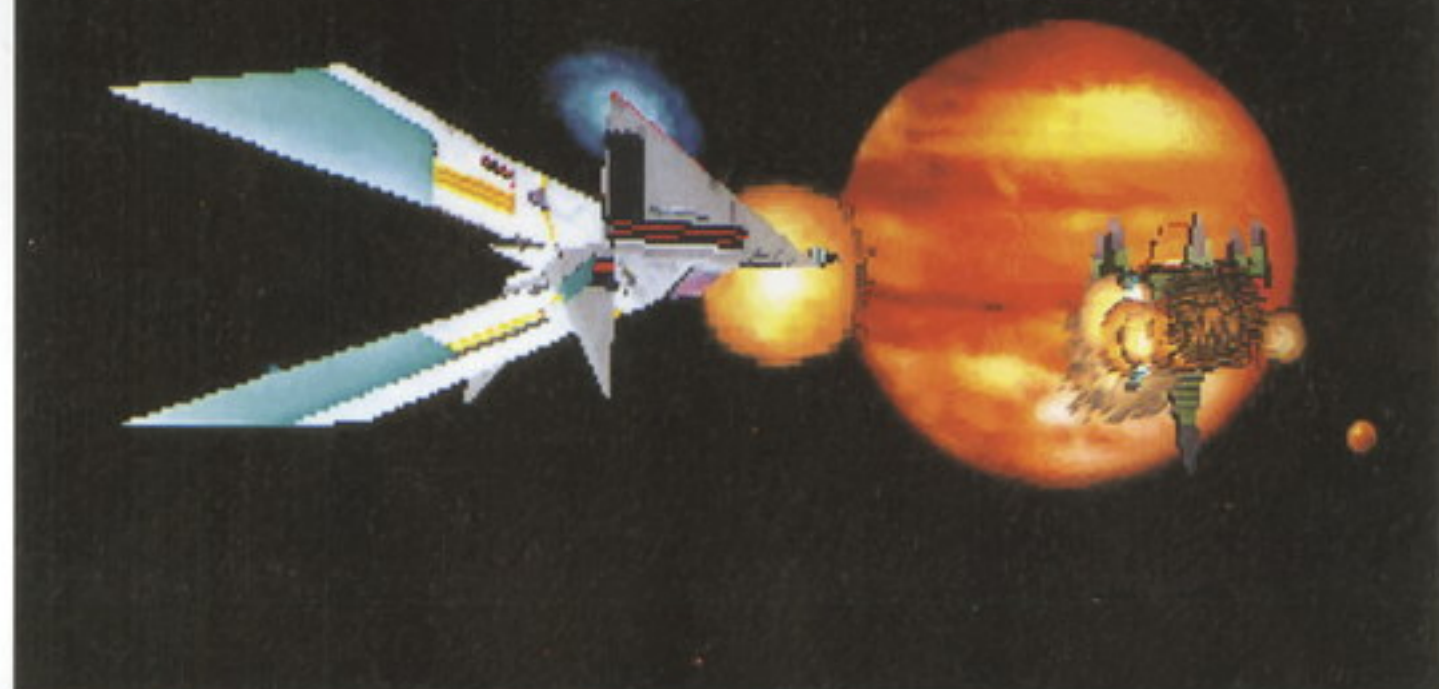
GRANDREAD
―グランドレッド―

宇宙の平和はいつくるのか…戦う相手は本当に敵なのか…

長かった開発期間も終わりを告げ、「グランドレッド」旋風が巻き起こるのも秒読み状態。そこで今回は、本作ならではのゲームシステム、ユニットの使い分けと、シナリオ上で活躍するキャラクターの一部を紹介していく。

COMING SOON SOFT
完成度 100%
●バンプレスト
●11月27日発売予定
●5,800円●シミュレーション
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
毎年大量のゲームが発売される昨今ですが、「本格的スペースオペラ」の名を冠することができるのは「GRANDREAD」ぐらいではないでしょうか。膨大な設定資料をもとに構築された、重厚なシナリオを、ぜひお楽しみください！　（広報・増田）

戦闘シーンも美しく……

3Dポリゴンで完成した戦闘シーン。周辺の地形や敵ユニット、使う武器など、細部が描かれている。

オープニングストーリーとその世界観

地球人により行われた「ホフマンプロジェクト」により、銀河系は２つに分かれてしまった。これによって人類は、光速以上のスピードで、宇宙を行き来できるようになる。しかし、その凄まじい力が、銀河におよぼした影響は大きく、心に復讐と野望を抱く、はるか彼方の帝国がついに牙をむくのだった……。

広大な銀河を舞台に、帝国軍と連邦軍が戦いを繰り広げる壮大なSLG。登場するユニットの性能を始め、パイロットの経験値など細かく設定されている。とくに27人の声優を起用したキャラクター作りは必見。迫力の戦闘シーンにいたっても、ユニットごとのパターンが多数あるなど、プレイヤーを退屈させない仕上がりになった。

どんどん仲間が増えていく

特定の条件を満たし、敵と隣接することで、仲間にすることができるキャラクターがいる。だが基本的に、その条件は一様でない。代表的なものでは、「ユニットを敵に近づけ説得する」、「前のシナリオで捕虜にする」、「破壊されたユニットに近づく」といったものが挙げられる。覚えておこう。

仲間になるキャラクターは多く、一般的には指揮官クラスが味方になる。戦闘になったら、できるかぎり指揮官は沈めず、拠点を突いてから降伏勧告を迫るようにしよう。倒さないことが重要なのだ。

条件を満たすと

強力な仲間に

仲間が増える場合はイベントシーンが流れ、何かしらの会話を交わす。イベント直後に戦闘開始というケースは少ないが、会話した後、すぐに戦いに参戦してくれるというキャラも中にはいるぞ。

ユニットの性能とは…

能力の違うユニットが数多く出てくるのも楽しみの１つ。これらは、索敵機なら未露呈の敵を探す。補給機なら破損したユニットを直すといった得意ジャンルをもっているのだ。中には、特定のキャラクターしか乗れない特殊ユニットや、シナリオが進むにつれて開発される機体もあるぞ。しかし、キャラのレベルが低いと機長になれないものもあるので注意すべし。

戦闘艇
機動力、攻撃力ともに大きい。しかし、射程距離が短く接近戦しかできない。

SAM
敵の拠点を攻撃するユニット。機動力が低いため、通常はバタフライに乗せて起動させると良い。カタパルトで発進する。

機体のデータはいつでも見られるぞ。

敵か？ それとも味方？ キャラクターをチェック！

連邦軍

キャラクターの指示に従って動く、大切な仲間。そのほとんどは士官候補生のときに知り合った者ばかりで、信頼がおける。個性的なキャラが多いので、その性格すべてを把握し接してあげよう。

マックス＝フーバー
戦闘艇の操縦が得意な猫型宇宙人。気性が荒く、イケイケの戦闘が好み。仲間思いの一面も持つカワイイ奴。

ハリー＝グレイ
正義感があり、つねに冷静な判断を部下に送る前大戦の英雄。士官候補生のOBであり、みんなのあこがれだ。

コッポラ＝フロス
化神艦ドラゴナリスの副艦長。士官候補生時代の同期で、出身は地球。もっとも信頼のおけるパートナーだ。

スリープ＝キルディス
素敵でみんなのお手伝いをするリス型宇宙人だ。性格はおとなしく、戦うことはあまり好まないキャラクター。

ファッティ＝ペイ
地球イルカ初の士官候補生。翻訳機を使ってか、日本語を話すことができる。こう見えても一流のパイロットだ。

キャティ＝サフォード
テーバイ星人。地味ながらも自分の意志をはっきり持つ。オペレーター役を務める。

帝国軍

宇宙的英雄を集結させた軍隊。ひとりひとりの能力は極めて高く、根っからの軍人が多い。しかし、無理やり戦わされている者もいるとか…。

クルフト＝カイザー
細く、まとまったタイプの美形。冷酷で、合理主義者だが、心から愛している妹がいる。以前は星の主だったほどの男。

ドゥルーズ
帝国四大将軍のひとり「黒の将魔」。念戦才能に長け、新兵器を開発する力も持つ。周囲の信頼も厚い。

デリダ
帝国四大将軍、赤の将魔。小柄な体格で、残忍な性格を持つ。その性格の犠牲になった人は数知れない。

その他

帝国軍にも連邦軍にも属さない人たち。基本的に主人公側につくキャラが多い。これらのキャラが帝国側についた場合、いいように利用され、二度と立ち直れない姿にされるという噂がある。

バーピー
自機ユニットがドラゴナリスに変化したときに発見されたカワイイ生き物。その全貌は明らかではない。

アンジュ・イーダ
時代錯誤の純日本娘。着物を着込み、ビームなぎなたを振り回す。だれもが下を向くほどのおてんばだ。

GAIA BREEDER

23世紀を舞台に生命の箱庭を造る、「ガイアブリーダー」。育て方ひとつで姿を変える自然の箱庭は、育成者を満足させてくれるだろう。──だが人工的な環境とはいえ、内に息づくのは荒々しい自然。思うように育てられないことも多いだろう。そこで今日は、箱庭に放てる動物の全リストを掲載。リストをもとに動物を集め理想の大地を育てよう！

箱庭に放てる動物 全29種 ALLカタログ！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●アスペクト
●11月27日発売●5,800円
●シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言
「野生生物の3Dモデルを作ったことで、生き物の持つ造形のすばらしさを感じることができました。ゲームに登場する動物達にもそのカッコよさが反映されていれば幸いです(野中)」「生き物はすばらしい……(育元)」「みなさん、思う存分リラックスしてください(MIXA)」

生態を学んだ動物のDNAをコピーする、不定形生物ムピ。箱庭には、このムピが採取したDNAから生み出される、クローン動物を放つことができる。1回採取したDNAから生み出せるクローンは、肉食獣で2頭、草食獣で3～4頭ほど。ただし、動物には各種類ごとに「Survive point」という数値が設定されており、箱庭には、この合計が999を超えない範囲で動物を放てる。従って、むやみに動物を放つと、後から見つけた別の動物を放てなくなってしまう。もちろんその場合は、前からいる動物をDNAに戻せばいいのだが、戻されたDNAは再利用不可能。DNAを集めたムピの努力を無駄にしないためにも、動物は計画的に放とう。

☆新種動物について

通常、箱庭に放つのは、過去にいた動物のクローン体だ。だが、まれに箱庭自体の中で珍種が生まれることがある。箱庭で暮らす、ある特定の動物の群れ数種類とムピが、最低1度行動をともにし、なおかつ突然変異を促す「災害」が起こると、発生するようだ。ただし、上記のSurvaive Pointに新種が登録できるだけの空き容量がないと、発生しない。

右下に表示されているのが、Survive Pointだ。現在の累積数値は768なので、87ポイントのサイは登録可能。

DNA採取保存モード
Selected Creature
トムソンガゼル
チーター
ダチョウ
サイ
キリン
イノシシ
ライオン
Select
Survive Point 87
サイ
Comment
フィールドに登録する動物を選択して下さい
Survive Point TOTAL: 768/999

現代で生まれる新種動物／ ＝草食動物 ＝肉食動物

グランドホッパー
管歯目トビアルマジロ科。体長1～2mで、地中の虫を食べる（食肉目以外は草食扱い）。よく走る草食系動物。3種の遺伝子から生まれるようだ。Surviveポイント(SP)：107

シャボンショック
げっ歯目、ウキウサギ科。体長1m以下で、体内にヘリウムガスを溜め、空中で生活する。主食はドングリなど。大型の草食系動物2種から生まれる。SP：116

ウサギリス
げっ歯目リス科。体長1m以下。ウサギの耳をしたリスのような動物で、可愛いが人間には馴れにくい。外見とは裏腹に、肉食系動物3種から生まれる。SP：75

ヤマクジラ
奇蹄目ヤマクジラ科。体長3～10mで、どちらかといえばサイに近い草食動物。前肢の間に小さな口がある。3種の大型草食獣から発生する。SP：104

ジュエルタートル
貧歯目ホウセキガメ科。体長1～2mで、甲羅状に硬質化した背中から、水晶様の角が生えた動物。異なるタイプの3種の草食動物から発生する。SP：107

ピグラニア
ピグラニア目ピグラニア科。体長1.5m以下。外見は魚類だが哺乳類。家族で行動し、木の皮を主食とする。草食動物2種と肉食動物1種から発生。SP：105

ダイナタイガー
食肉目裂脚亜目ダイナタイガー科。体長2～3mで、古代の恐竜に近い姿をした、素早く獰猛な肉食動物。肉食動物2種と、鳥類1種から発生する。SP：108

ヒップション
食肉目イヌ科。体長1～2m。寒冷地に適した体をしており、非常に長い尾をクッション代わりに座る。大型の草食動物1種と、肉食動物1種から発生。SP：87

［マスターブリードへの道 ワンポイントアドバイス］
大地を育成するガイアブリーダーコンテストでは、新種の発生は高い評価を得られる。しかし天災は偶然の産物。限られたコンテスト開催期間内で、確実に発生させたい場合、ムピコマンド「????」を実行しよう。ムピの力を大量消費する上、何が起こるかわからないが、災害が起きたり、しばらくの間ムピが爆弾や珍しいオブジェを設置し続けたりする。災害の自然発生を待つよりは確実な方法と言えるだろう。

過去で採取可能なDNA

□＝草食動物　□＝肉食動物

B.C.15,000

タイムマシンでムピを送り込める、過去の大地の1つ。今から約1万5千年ほど前で、植生も動物の種類も、次に紹介する300年前とはまったく異なっている。なお、遭遇する動物の種類は、ムピを時間移動させる度に少々変化するが、災害によっても変わる。クアッガ、ドードー、サーベルタイガーなどと、比較的遭遇しやすい。

ダイアオオカミ　B.C.15000

＊ポーズ画面の活用
一時停止をかけると、マップに生息する全動物の位置が表示される。移動もできるので、一時停止中に動物を選び、群れコマンドの中の「走る」でムピを向かわせるのも手だ。

メガテリウム
貧歯目メガテリウム科。体長5～6mで、ナマケモノの仲間。木に寄りかかって餌を食べたが、約1万年前に絶滅。体に見合った量の餌を必要とする。
SP：80

マンモス
長鼻目ゾウ科。体長5～6m。長い体毛と巨大な牙を持つ。約1万年前、人間の手によって絶滅。巨大な体躯を持つため、相当量の餌を取るようだ。
SP：104

クアッガ
奇蹄目ウマ科。体長1～2m。体の前半分に縞のある大型のシマウマ。1883年、人間により絶滅。一日中餌を取るが、シマウマのためか脚も使う。
SP：71

カンガルー
有袋目カンガルー科。一般に知られる種類と違い、絶滅種で、体長3mの大型カンガルー。餌も取るが、カンガルーだけに、走り廻ることが多い。
SP：97

ドードー
ハト目ドードー科。体長1m以下。天敵がいない島にいたため飛べない鳥で、1746年、人の手により絶滅。走ることが好きだが、餌を取る量も多い。
SP：83

モア
モア目オオモア科。体長3～4mの巨鳥。空から地面に戻ったタイプの鳥で、1800年頃、人間の手によって絶滅。長い脚でよく走り、餌を取った。
SP：107

ダイアオオカミ
食肉目裂脚亜目イヌ科。体長1～2m。約1万2千年前、氷河期に絶滅。後世の狼よりも体格が良い。大きな群れを作って走り、獲物や水場を求めた。
SP：88

クリプトドン
貧歯目クリプトドン科。体長2m以下で、背中に発達した装甲板のため、7000年ほど前に、当時の人類に乱獲され、絶滅した。すべてにおいて活発的。
SP：48

サーベルタイガー
食肉目ネコ科。体長2m。哺乳類最強といえる肉食獣。長い牙で獲物を倒したが、1万年ほど前に絶滅。餌を取る合間には水辺でも見かけるようだ。
SP：92

フクロオオカミ
有袋目フクロオオカミ科。体長1m。餌を争う別種の動物もおらず繁栄。人間に追われて1960年に絶滅した。かなりの速度で走り、水や餌を探す。
SP：93

A.D.1999

23世紀終盤の現在を遡ること300年前、2つ目の過去世界。野生生物が、隕石落下で全滅する前の世界で、木々などの植生は、箱庭とほぼ同じ。動物は、1万5千年前よりも小型になり、外見も多岐に渡るようになっている。遭遇する動物の種類変動は、1万5千年前と同じだ。よく見かける動物は、シマウマ、ヌー、ライオンなど。

A.D.1999

トムソンガゼル
偶蹄目ウシ科。体長1,5m以下で雌雄ともに角を持つ。脇腹に黒い筋がはしっているのが特徴。餌を取る以外では、敵から逃げるため、よく走る。
SP：93

サイ
奇蹄目サイ科。体長3～4m。20世紀、乱獲のため絶滅が危ぶまれた。水浴びを好み、餌は合間に取っていると思われる。糞の場所も決まっていた。
SP：87

シマウマ
奇蹄目ウマ科、体長1～2m。体に、草に紛れ込んで敵から身を守るため、と言われる縞がある。一日餌を取っていることが多いが、脚も使う。
SP：69

キリン
偶蹄目キリン科。体高3～5mで、餌を取るために進化した長い首で、樹の葉を食べる。首は水辺では邪魔で、脚を広げ水を飲むが、食事には重宝した。
SP：89

ヌー
偶蹄目ウシ科。体長2,5m。大きな群れを形成するが、社会的な関係はない。家畜のウシなどと同じく、1日中、草を食べて過ごすことが多い。
SP：80

ダチョウ
ダチョウ目ダチョウ科。体長2mの大型鳥類。他の巨鳥が絶滅する中、生き延びた。長い脚を持ち、走ることにかけては鳥類随一。走って餌を捜す。
SP：80

ゾウ
長鼻目ゾウ科。体長5～6m。高度な社会性を持っていた。本来は水浴びも好むが、ここでは、巨体を維持するため、一日中餌を取ることになる。
SP：104

イノシシ
偶蹄目イノシシ科。体長1,5m以下。雌と仔からなる群れを作り、雄は単独行動を取る。餌を食べるべく移動するが、もちろん水も必要とする。
SP：65

ライオン
食肉目裂脚亜目ネコ科。体長2m以下。百獣の王と呼ばれた。雄は家族を守り、主に雌が狩猟や子育てを行う。駆けて獲物を捕り、水を求めるようだ。
SP：186

チーター
食肉目裂脚亜目ネコ科。体長1～2m。持続性は短いものの、500m程度なら時速110kmで走ることができる。日々、脚の速さを生かして狩りを行った。
SP：80

ハイエナ
食肉目裂脚亜目ハイエナ科。体長1,5m。屍肉を片づける草原の掃除屋として有名だが、狩りの名手でもある。群れで餌を取り、走って獲物を狩る。
SP：72

[マスターブリードへの道 ワンポイントアドバイス]
大地育成を開始したら、まずはムピを過去に送り、可能な限りのDNAを集めよう。ムピが疲れたら箱庭に戻って休養。この間に、箱庭へ草原を設置する。そしてある程度草原が広がったら草食動物を放ち、ムピが回復したら、再び過去へ赴いてDNAを採集するのだ。過去にいる間は箱庭の時間が進まないことを利用し、限られた時間を有効に使用したい。後は箱庭の状況グラフを参考に、調整していけばいいのだ。

ツタンカーメンの謎

ANKH（アンク）

ファラオの魂は大空を彷徨（さまよ）い、現代に回帰する

古代エジプトのファラオ(王)は、埋葬の際、ミイラにされていた。当時のエジプトでは、人間の魂は不滅であり、死後しばらくすると体内に戻ってくると考えられていた。そのためには魂の入れ物である死体が保存されている必要があったのだ。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●レイ●発売中（11月20日発売）
●アドベンチャー●6,800円
●CD-ROM2枚組
●1人プレイ

メーカーからの一言　吉村教授30年の呪い……イ、イヤ、30年の研究成果をもとに制作された「ツタンカーメンの謎」。かなり奥深い内容になっています。このソフトをきっかけにエジプト考古学に興味をもち、第2、第3の吉村教授となる人が出てくることを願ってます！（広報　ラムセス）

古代エジプトの謎と神秘、そして発掘のロマンを体験できるADV。吉村作治教授が総合プロデュースを担当し、教授の最新の研究成果がストーリーに反映されている。

自分を探す旅へ～カイロ市街にて

一通の手紙が、僕（主人公）の運命を変えた。その手紙の差出人は、エジプト考古学者の吉村作治教授。今は亡き僕の養父と親交があったという教授が、養父への恩返しとして僕をエジプトへと招待してくれたのだ。タダで海外に行けて、遺跡の案内までしてもらえる。こんなおいしい話を断るヤツはどうかしている。もちろん僕は招待を受けることにしたのだった。

軽い気持ちで来てしまったエジプトの地は、なぜかなつかしさを感じさせた。そして、その気持ちを裏付けるかのように、カイロではさまざまな出来事が待っていた。……そんななか、博物館で動き出したツタンカーメンの黄金のマスクが、僕がエジプトを訪れた本当の理由を教えてくれた。そう、僕がここに来たのは運命だったのだ。

最初は完全に観光気分　食事なんかしたりして

しかし占い師は、僕には「なすべきことがある」と予言した

動き出す黄金のマスク

カイロ博物館で僕を待っていた黄金のマスク。封印されたツタンカーメンの魂を解き放つことが僕の使命だと教えてくれた。

エジプトは三千年間あなたを待ち続けた

数々の出合い

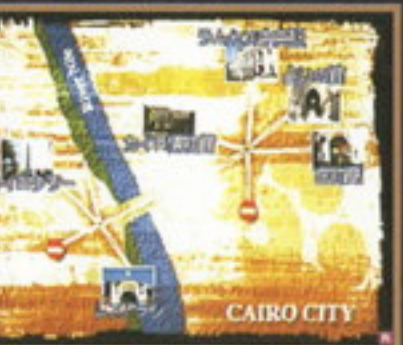
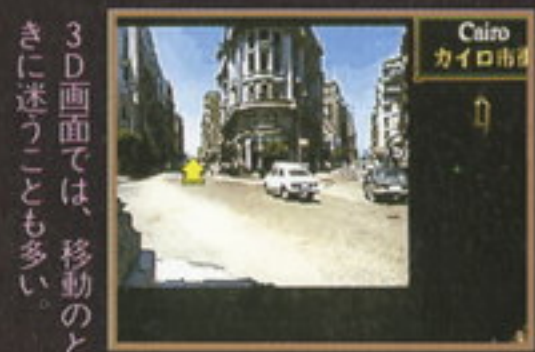
自分をガイドとして雇ってほしい、と街で出会った若者に頼まれた

この女性もガイド志望者。どちらを雇うべきか……

システム紹介～情報は足で集めろ!!

本作はオーソドックスなアドベンチャーゲーム。画面上に表示されるカーソルを動かして、何かアヤシイ所をクリックすると、物語が進行していくというシステムになっている。ただ、どこをクリックしてもいいというわけではなく、重要なところへカーソルを動かすとカーソルの形が変わるので、クリックすべき対象が自然とわかるようになっている。もしゲームが行き詰まったら、カーソルをいろいろと動かしてみよう。

カーソルを動かしてみて、カーソルの形が変わったら、そこでクリックしてみよう。

3D画面では、移動のときに迷うことも多い。

迷ったときは地図で場所を確認しつつ移動しよう

■データベースも充実

本作はデータベースも充実している。ゲーム中いつでも、古代エジプトの遺跡や人物、歴史に関する情報を検索できるのだ。

吉村作治先生

エジプト考古学者、早稲田大学教授。エジプト美術考古学、比較文明学専攻。1966年、早稲田大学在学中にエジプト全土をジェネラル・サーベイし、1971年発掘権を取得。以来、数々の発見に恵まれる。著作も100冊以上、講演会、TVなどでも活躍中。

吉村教授に関する情報もある。このほか、カイロ博物館では、展示品の詳細な情報を見られる

West bank（ルクソール西岸）

ツタンカーメン王が在位していた当時の都、テーベ（現在のルクソール）からナイル川を挟んだ西側をウエストバンクという。重要な遺跡が点在しており、ツタンカーメンの墓もここにある。

遺跡をくまなく探索

吉村教授から通信機をもらった後、ルクソールの遺跡をまわると、教授がその遺跡について講義してくれる。すべての遺跡をくまなく探索して、情報を収集しよう。そうすればいいことが……⁉

吉村教授との対面〜ルクソール西岸にて

おみやげをあけた途端に喜ぶ教授。いい味だ。これで教授の機嫌がよくなるといいけど……

すっかり上機嫌になった教授は、お礼に通信機をくれた。よかった。

カイロで知った僕の運命。それは「古代エジプトのファラオ（王）、ツタンカーメンの封印された魂を捜しだし、解き放つこと」だった。そのためには、どうやらツタンカーメンの〝本物の〟王墓を探さなければならないらしいのだ──。

王墓を探すとなれば、頼りになるのはその道のプロ、吉村教授だ。僕はさっそく教授が発掘作業を行っているルクソールの「王家の谷」へと向かった。

「やあ、よく来たね」

吉村教授は快く僕を迎えてくれた。しかし、なぜか表情が固い。……そうだ、教授に届けるはずの書類を何者かに奪われてしまったんだっけ。これはマズイ。遺跡の情報が書かれた重要な書類だって話だったし……。ここは何とか教授のご機嫌を取らねば。

古代からのささやき〜王家の谷にて

吉村教授と別れた後、僕はルクソールにある遺跡をまわった。もちろん、ツタンカーメンの本物の王墓を探すためである。考古学の知識は皆無の僕だったが、通信機を通じての吉村教授の講義によって、古代エジプトについて少しずつ理解していくことができた。

ところが、遺跡をまわっていると、奇妙な声や幻覚が襲いかかる怪現象が何度か起こった。周囲の観光客はこの現象に気づいた様子もない。なぜ僕だけがこんな幻覚を見なければならないのだろうか。この幻覚は何を意味しているのか。そして、僕は何者なのだろうか。

王家の谷（東谷）
Valley of the kings

次々と起こる謎の出来事

遺跡のなかで幻覚が襲いかかる。どうやら、ツタンカーメンをめぐる陰謀についてのヴィジョンらしい。なぜ、こんなことが起こるのだろうか……

ツタンカーメンはなぜ18歳で死んだのか？

ツタンカーメンの推定死亡年齢は18歳。その死因については諸説あるが、本作では謀殺説を採用している。では、なぜこの少年王は殺害されたのだろうか？　その背景には当時の宗教上の対立があるという。ツタンカーメンが即位した当時の宗教は一神教のアテン神信仰だったが、神官たちは伝統的な多神教のアメン信仰を支持していた。その対立が権力争いと結び付き、ツタンカーメンは暗殺されたというのだ。

大江戸ルネッサンス

天才・平賀源内先生をブレーンに、江戸の町を大改造するSLGが登場する。文明が進歩すれば、摩天楼を作り上げることも夢ではない！

COMING SOON SOFT

完成度 **90%**

●ビクター インタラクティブソフトウエア／パックインソフト
●シミュレーション●12月18日発売
●6,800円●1人プレイ

メーカーからの一言 歴史モノだけどゼーンゼンおカタクアリマセン。歴史が苦手な人もダイジョーブ。クスクス笑いながら楽しめます。琴や尺八、太鼓など、江戸チックなサウンドもユーモラス。上様にお叱りを受けながら、がんばるでございまする（パックインソフト本部　沓澤順一）

人口30万の大都市の未来は老中田沼の活躍しだいだ！

チャンバラしか能のない武士たちが元気をなくし、かわりに商人たちが実力をつけてきた江戸時代中期。巨万の富を誇った江戸幕府の御金蔵も、贅沢三昧を繰り返したおかげですっからかんの状態だ。そこで登場するのがプレイヤーの操る田沼意次。彼の役目は幕府財政を立て直し、600万両を蓄えることである。

江戸は神田の町に住む天才、平賀源内。鉱山の技術指導や都市運営への助言、新発明など、八面六臂の活躍を見せる。

こいつがときの将軍、徳川家治。思わず殴りたくなるほどのバカ。つまらないことに金をつぎ込む天性の浪費家だ。

華のお江戸・八百八町の将来やいかに？

天才 平賀源内の「ルネッサンス」入門

お江戸の町のことは彼らにまかせましょう

芝 大国屋 ― 食品関係

江戸の台所を一手に引き受けるのが、芝にある大国屋でございます。食品を普及させたいときは、ここを訪れることにしましょう。役に立つこと受け合いです。

日本橋 越前屋 ― 文化関係

反物や雑貨など、衣服装飾の品をまかせるなら越前屋です。かざぐるまや和凧などの商売では右に出るものがありませぬ。なかなかの商い上手でございます。

神田 源内邸 ― 発明あるのみ！

神田には私、源内の家がございます。町の運営や鉱山への技術指導などでお困りの節は、ぜひともお立ち寄りください。微力の限りを尽くす所存でございます。

築地 紀州屋 ― 木材担当

紀州屋の仕事は木材を扱うこと。土木技術に関連した発明品は、ここから普及させましょう。煉瓦を発明・普及させると、驚くような都市の姿を見せてくれまする。

浅草 見物小屋 ― 娯楽担当

あきっぽい江戸の庶民に娯楽を提供するのが見物（みせもの）小屋。南蛮渡来の品々や生き物たちを展示させましょう。客の入りに応じて、店舗の拡大・縮小が可能です。

永田町 田沼邸 ― 大規模事業担当

ここにはあなた様、つまり田沼様のお屋敷がございます。息子の意知殿が常駐なさっていますな。ときどき商人が慌てて出入りしてますが、何をしておるのやら？

地震・カミナリ・火事・ワイロ？

巨万の富を築くには、どうしても商人たちの力を借りねばなりませぬ。しかし、プライドだけは高い武家どもがそれを許すかどうか、田沼様も前途多難でございますなぁ。

人の力じゃどうにもならぬ世の中いろいろありまして……

田沼様の敵は２つございます。１つは田沼様を快く思っていない政敵ども。時代の流れがわからぬ無能な輩たちですな。そして、政敵以上に厄介なのが天変地異、そして火事であります。飢饉や火山は起こるたびに莫大な出費を要しますし、火事は木造家屋の多い江戸では容易に大火へと結びつきます。くれぐれもご注意のほどを……。

参勤交代は宝の山!?

大名たちが１年ごとに領地と江戸を往復する制度「参勤交代」。このとき、彼らが持参する特産品には、世間に流通させると役立つものがかなりございます。

家治に挨拶する大名たち。献上品はどこに？

災害その1

火事になると延焼を防ぐため、周囲の建物を打ち壊してしまいます。被害は甚大なものになります。

火事だぁ〜

全壊してしまった見せ物小屋。再建のために、いくら資金が必要となりますか…。

災害その2

火山があ〜

大噴火。火事だけでなく、作物への影響も考えませんと。

今までの努力が、すべて水泡に帰すような大災害。こんなことが毎年あったら、幕府は潰れてしまいます。困った困った。

江戸をにぎわすお祭さわぎ

江戸の庶民の楽しみの１つに、季節ごとに開かれるいろいろな祭りがございます。幕府からも資金を出したり、商人を後援者につけたりと、援助することが可能でございます。日頃の人々の不満を鎮める絶好の機会ですぞ。

夏 川開き

江戸の夏を知らせる隅田川の川開き。幕府からも援助金を出しましょう。

秋 神田祭

川開きほど華やかではありませんが、それなりに賑わう祭りです。

バカ殿ワガママ覚え書

志村けんのバカ殿に匹敵するバカっぷりを見せる10代目将軍、家治公。徳川にはこんな人材しかいないのか！　と叫びたくなる御仁ですな。殿の欠点は何といっても浪費癖。とくに退屈なときは、くだらないものに平気で大金を使います。とにかく欠かさず御前に参上し、退屈させないことが肝要とお覚え下さい。

いいかげんにしてくれ〜

こんなくだらないものに！　思わず握りしめたコブシをすっと袖の奥にしまう。一応、上様ですから。

600万両を貯めようにも、上様の浪費癖のおかげで遅々として貯まらない。老中になってもこれでは！

魚心あれば水心…？？

江戸の町でもっとも実力＝資金を持つのは商人、それも豪商たちでございます。彼らの協力なしにいかなる事業の成功もないと、お考えください。しかも、海千山千の彼らは、少しでも気を許すと幕府の要人たちと結託し、不正な利益を上げようとします。摘発するとワイロを差し出してくる輩も絶えません。不正を正しつつ、彼らの信頼を得る必要がございましょう。

祭りの後援者に指命した商人から、"山吹色の菓子"が届く。おいしい？

う〜ん これは…

部下の不始末のため、謝罪に来た大目付。部下が抜け術を手伝っていたため、こんなことに。どうする？

Digital Entertainment Jigsaw DEJIG McKnight Art Collection

デジグ マックナイト ～アートコレクション～

Digital Entertainment Jigsaw DEJIG LASSEN Art Collection

デジグ ラッセン ～アートコレクション～

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●増田屋コーポレーション
●12月8日発売予定
●各5,800円●ジグソーパズルゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

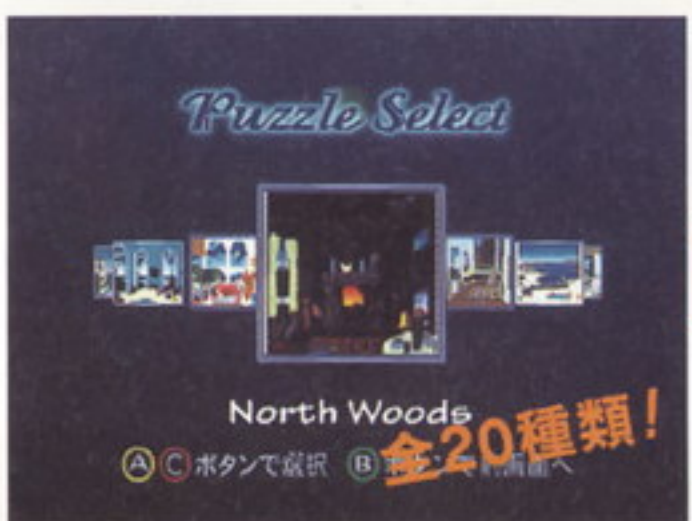
メーカーから一言
時間やスコアに縛られずにの～んびりできるソフトといえばデジグシリーズ。誰もが一度は観たことのある有名なアーティストの数ある作品の中から20点を厳選しました。ゲームなんて……とセガサターンから遠ざかっている方に超オススメのソフトです。

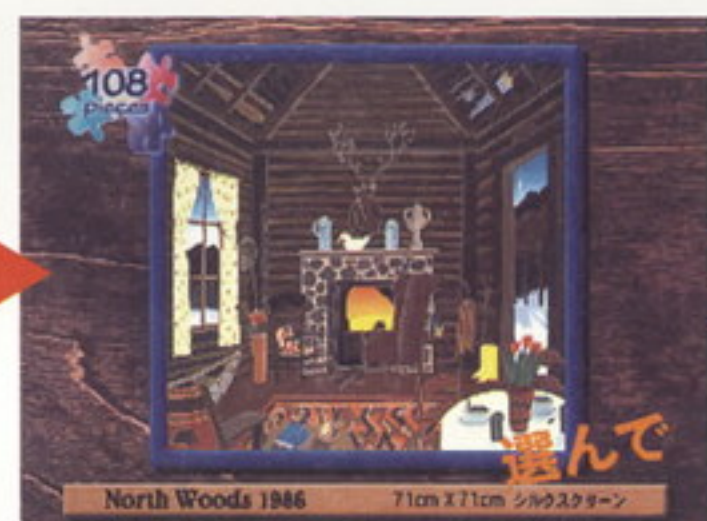
アメリカの巨匠の作品を素材にしたデジタルジグソーが2本同時に発売されるぞ。こちらは現代の風景をまるで楽園に感じさせてくれるマックナイトの作品。

こちらはマリンアートの第一人者、ラッセンの作品をパズル化したもの。鮮やかに描かれる自然美と力強い躍動感は見る者を圧倒する。

美しいジグソーパズルがいっぱい！

本格的ジグソーが楽しめる本作。今回の最大の特徴は、その素材が有名アーティストによる作品だということ。各ソフトには20種類ずつの絵画が収められ、ピース数は72、108の2種類（「ラッセン」には円形の36ピースもある）。また、作者のインタビュームービーも収録されている。

全20種類！

「マックナイト」と「ラッセン」では各20種類のジグソーパズルを楽しむことができる。

選んで

どのジグソーパズルから始めても大丈夫。自分の腕に合わせるか、絵柄にコダワるかはキミしだい。

組もう!!

あとはパズルを完成させるだけ。基本通り端っこのほうから順番に組み立てていこう。

デジタルジグソーならではの演出も！

いろいろな形のパズルを楽しもう!!

「ラッセン」では四角い形だけではなく円形のジグソーパズルでプレイすることもできる。四角いパズルとはまた違った感覚でパズルを楽しめるぞ。

普通のジグソー

スタンダードな形の四角いジグソーパズル。最初はピースの形がわかりやすい端のほうから組み立てていく、というのが常套手段だ。

円形のジグソー

こちらは円形のジグソーパズル。端っこのピースがちょっとわかりにくいが、ピース数はそれほど多くないので大丈夫。

完成に近づくにつれBGMも変化！

プレイ中は落ち着いた感じのBGMが流れている。最初はシンプルなメロディだが、パズルが完成に近づくごとに1パートずつ増えていくぞ。

どんどん盛り上がる!!

パズルを始めた直後は、BGMも1音のみで構成されている。落ち着いた曲で、最初は少しさみしい感じだが……。

パズルが完成に近づくとBGMに少しずつ新たな音が加わり、だんだんとBGMが盛り上がってきて……。

完成直前には最初と同じ音楽とは思えないほどの、まったく違う雰囲気の音楽を楽しめる。

完成した後もギャラリー画面で楽しめる！

完成したパズルはギャラリーモードでいつでも見ることができる。どんどんパズルを組んで自分のコレクションを完成させよう。

マックナイト

彼はアーバンリゾートフェア神戸93のイメージアーティストにも選ばれ日本でもファンが多い。

ラッセン

ラッセンは10歳の時マウイに移住し、その頃から現在の創作活動の源となる感受性を培った。

業界初!? ユーザー参加型コミュニケーションソフト、堂々登場!!

メッセージ・ナビ

「サターンでコミュニケーションしてしまおう！」という全く新しい試みの、雑誌感覚ユーザー参加型ソフトが登場。エンタテイメント情報盛りだくさんだ！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●シムス●11月27日発売
●2,800円
●ETC
●全年齢推奨

ライターから一言
実際、本当につながるのか疑問に思って試しにコンタクト取ってみました。これマジ物です。やらせなし。なのでイタズラや悪用は絶対にやめましょう。コミュニケーションはまずモラルから、です。
（担当ライター・H）

インターネットや個人情報雑誌など、コミュニケーションは「マルチメディア」と呼ばれる情報形態の中でもコアな要素。そして、その「マルチメディア」としての可能性を含んだサターンに、個人情報をはじめプレイスポットや巷で話題のモノなどを掲載したエンタテイメントソフトが登場。とにかく盛りだくさんの各コーナーを紹介するぞ。

カワイイ女の子からの情報もたっぷり掲載。

個人情報満載！ 直接コンタクトも！

1000人の個人情報

1000人の応募者の文通友達や趣味の遊び友達などの、いろいろな「募集」を見て連絡が取れるのがこのコーナー。基本的に個人への連絡は編集部経由だが、PHSやポケットベルの番号が掲示されている情報は、直接コンタクトOK！ 連絡を取るのに手間と時間がかかるのが面倒と感じる人もこれならバッチリ。

色んな人のいろんな募集項目が用意されているぞ。即連絡！

便利な機能

検索くん

まずは検索項目をリスト内からチェック。

すると条件に合う人がリストに表示される。

応募者の募集内容や年齢・性別などを項目別にチェックし、一発で検索してくれる便利な機能もある。

気合いの入った私を見てっ！

コスプレマーケット

気に入った写真をズーミングして見ることが可能。

愛のこもったキャラのコスプレ写真をみなさんに見てもらいましょう！ というコーナー。いい感じです。

とりあえず大アピールしとく？

投稿ポラ王国

普段なにげに友達と撮った写真やギャグ写真、決定的瞬間などを掲載するコーナー。流行のフォトペイントなんかもOKだ。ナイスな作品には編集部から金一封がもらえちゃうぞ。アナタも、自信作でここぞとばかりにみんなに大アピールしてみてはいかがかな？

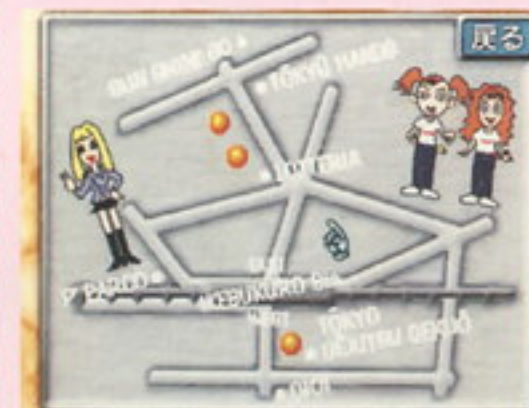
ふざけた写真もいいけど載って後悔したりして。

局地的ファッションチェック！

街で見かけたかわいいコ80

かわいい彼女達のファッションをいろいろな街ごとにチェックしちゃうこのコーナー。今回は池袋で発見した女の子達、総勢80人を彼女たちの近況とともにチェックしちゃおう。

池袋のどの辺でゲットしたかも地図でわかっちゃうのだ。

さすがに、かわいいコ目白押し。流行もわかるしね。

かわいいコがナビゲート

USERS' オススメスポット

ユーザーオススメのアミューズメント施設などをばっちりレポートしてくれるぞ。チェックして、実際遊びに行ってみよう。君のオススメの場所も応募してみる？

横浜ラーメン博物館もいいけど、レポーターの彼女もかわいいです。

これが街で流行りのモノだ

はやりもの COUNT DOWN

やっぱりこれですか、という中に変なモノも……。

街で見かけたかわいいコ達の身近で、今はやっているモノをランキング！ 乗り遅れないようチェックだ。

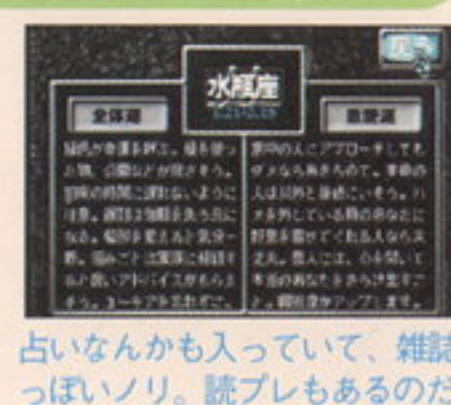
プレイスポットをチェック！

あのコの住む街

いろんな街を、そこに住んでいるかわいいモデルの自己紹介とともに、音声と写真で紹介していくコーナー。彼女のプライベート話を織り交ぜながら、お気に入りのプレイスポットなどを紹介しているぞ。実際近くに行ったとき、立ち寄ってみるのもいいかも。もしかしたら彼女に出会えたりして？

他にもコーナー盛りだくさん！

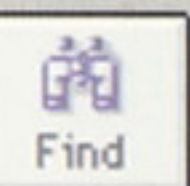
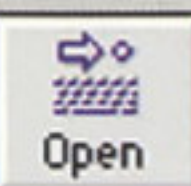
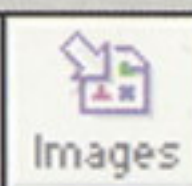
他にも雑誌感覚な読者コーナーや占い、おまけ漫画に読者プレゼントなど、情報満載でこのお値段！ はお買い得。連絡をとって、新しい友達を作ってみたり、募集してみたりと、ぜひ君も参加してみよう。

占いなんかも入っていて、雑誌っぽいノリ。読プレもあるのだ。

早くもVol.2発売決定!!

「メッセージ・ナビ」VOL.2 の発売も2月26日に予定されているぞ。次号の各コーナーに君の情報や投稿を掲載するための応募締め切りは12月20日。応募要項はソフトに収録されているので、購入して見てね。

君の情報を応募しよう！

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

櫛田理子のインターネットレック Interne Trek

ネットサーフってほどクールでなく、登山ってほど本格的でもなく、広大なサイバースペースをトレッキングしていくのがこのコーナーのスタイル。ジャック・イン！

筆者プロフィール：ゲームジャーナリスト。12月2日に渋谷で「ウイルス」のライブイベントの司会をやるよ！

最終回 HONDA HOME PAGE

http://www.honda.co.jp/

HONDA HOME PAGEのインデックス。

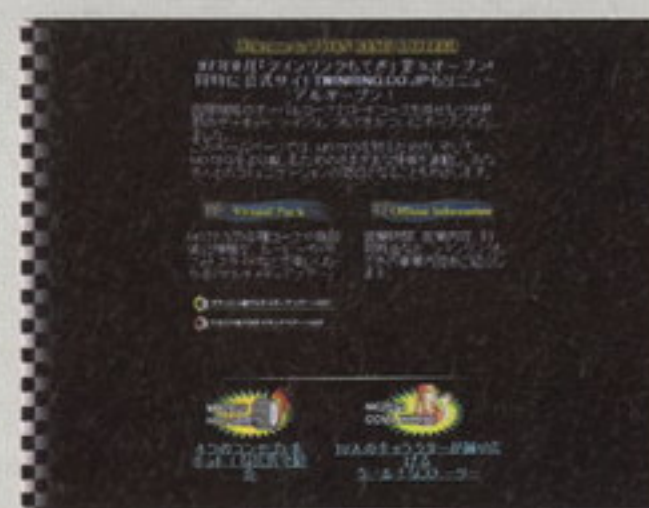
前回紹介したページから「ホンダダイレクトマーケティング」というホンダグッズの通販のページに飛べる。Ｆ１のベルガー選手がホンダに乗っていた頃、青山のホンダに通ってアレコレ買ってたもんだが、今やベルガーは引退、商品はインターネットで買えるようになったとは、時代よのォ。

さらに、そこからホンダのページへジャンプしちゃおう。新車情報などの身近な話題と夢物語とが並んでいて、ホンダらしいユニークなページ。２足歩行ロボットのムービーを見れたり、そば屋の出前でおなじみの２輪車(!?)、スーパーカブ物語なんてマンガも読める。極めつけはヴァーチャル工場見学。新型シビックも生産されている鈴鹿製作所での自動車の組み立て過程を、プレスから出荷まで、まるで小学校の社会科見学のノリで堪能しちゃうしかない！

でも、やっぱりハイライトはモータースポーツ活動のページ。２輪４輪など、いろいろやってるホンダだけに中身が濃いのなんのって。とりあえずこの間、ホンダの新しいサーキット、「ツインリンクもてぎ」でインディカーのテストを見てきてめちゃくちゃ楽しかったので、そのページを見てみよう。もてぎで今後行なわれるインディカーレースやGT選手権などの観戦カレンダーをはじめ、私達が実際にサーキットで体験可能なコトがいろいろ紹介されている。面白いのが、ハイドロプレーン体験。ハイドロプレーニングって、教習所の学科で絶対習うじゃん。そんな単語にふたたび出逢えるとは、しかもサーキットで自ら体験できちゃうとは思いもよらなかったよ。ホントにすごい！

てことで、３月からスタートしたこの連載もひとまず最終回。何だかんだ言っても、インターネットはすごい。だって、ここまで紹介したページはすべてリンクでつながれているんだから。言わばどのページも友達のようなもの。でも、このリンクの輪はまだまだ無限。いつかあなたもインターネットの世界へ、ジャック・イン。

ロボットが歩いたりターンしたり、階段を登ったりする様子がムービーで見れてしまう！

鈴鹿製作所のヴァーチャル見学。ラインに乗って組み立てられていく工程にいやはや感動。

インディーカーレースが開催される「ツインリンクもてぎ」。私、ムーア選手のファン。

次回の旅はどうなる!?

カブなくしてホンダはなかった。NSRもNSXもあり得なかった。岡田選手がミックことドゥーハンを押さえて優勝することも、セナや中嶋選手の伝説も、カブなしには存在しなかったのであーる。ついでに私は昔、ホンダべるのとか名乗っていたが、そいつもあり得なかっただろう。ということで、今度旅するときはカブのページへGO！

カブファンページへのリンク集

http://www.honda.co.jp/home/2r-sl/cub/cubs_meeting/rink.html

カブなくしては、広末涼子のチュオもあり得なかった。

セガ公式サイト情報

ツインリンクもてぎの目玉は、だ円形のオーバルコース。それと大判焼をもじった「オーバル焼」なるものが名物になっていてビビった。さて、セガ名物と言えば、「ディッピンドッツアイスクリーム」でしょう。現在、オリジナルの食べ合わせコンテスト(!?)を開催中だよ。なんかマグロの味がする組み合わせがあるんだって!?

自分なりのアイスのトッピング!?

http://www.sega.co.jp/sega/food/

ドット型アイス、私はレインボーとバナナミックスが好きだぞ。

このコーナーでは、インターネットでサイトからサイトへと、次々にリンク先へ飛んでいく。つまり、数々のリンク先の中から、毎回サイト(リンク先)を選択し、いわゆるネットサーフィンを楽しむというわけだ。そこには、意外なリンクが……。
※サイト●「一般的にいうと、インターネットのホームページ」のこと。リンク●「ネットワークをつなげる」こと。(つまりそこをクリックすると次のサイトに飛んでいける)

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のセガサターンタイトルを攻略するこのコーナー。プレイの手助けに活用してほしい。

P150 ・・・・・・・Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
P154 ・・・・・・・・・・・・・・・・デビルサマナー　ソウルハッカーズ
P156 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・RONDE～輪舞曲～
P160 ・・・・・・ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFRICT-

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

●セガ●発売中（11月20日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●全年齢推奨

練習を極める！その①

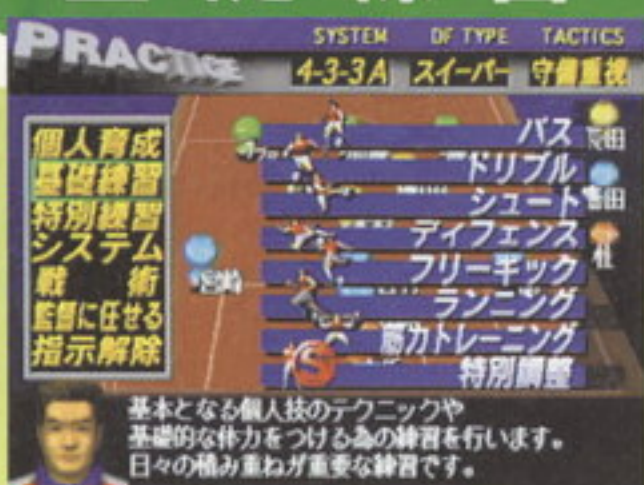
選手を育てるには、一にも二にも練習あるのみ。効率のよい練習メニューを組み立て、選手の状態と特質をプレイヤー自身が把握、管理して育てることが、成長への近道となるのだ。まずは練習メニューの組み立てと目的を理解し、上手な育成をしていこう。

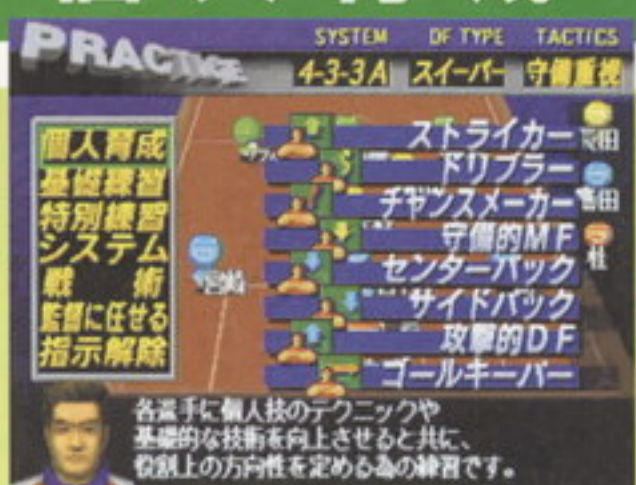
コーチのコメントを見る

コーチのコメントで成長の段階を知ることができる。

成長の度合いを見る

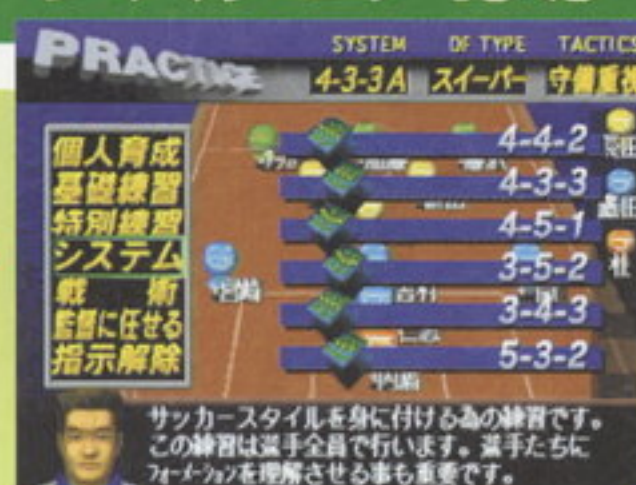
練習直後に、どの程度まで上がったかの目安が表示される。

基礎練習 ▶ 個人育成 ▶ 特別練習 ▶ システム・ほか

基礎練習の目的

基礎練習で目指すところは、身体能力や基本的な個人技の向上だ。なかでも重要なのは、長時間に渡る試合を乗り切るスタミナを養うためのランニング。最初はこのランニングから始め、個人技や当たりの強さを養う筋力トレーニングへと移行する。

個人育成の目的

基礎練習をさらに発展させた練習メニュー。身体能力の向上や、それぞれの役割について理解を深めるには欠かせない。特にポジションごとという制限はないから、自分で使うと決めたシステムに合わせて、選手ごとにメニューを変えていこう。

特別練習の目的

基本ができたら、今度はポジションごとの役割をマスターさせよう。特別練習は各ポジションの理解をメインとしたものだが、そのポジションに必要な能力も向上する。しかし、選手の身体能力やテクニックが甘いと、理解するのが若干遅くなる。

次のステップへ

一般的な手順でいくと、最後に組織としての理解を深めるための練習となる。システムや戦術、DFタイプなどは、理解が足りないと真価を発揮できない。個人技にウエイトを置くのもいいが、組織としてうまく機能するほうが勝率は格段に高いはず。

ポジションごとに練習メニューも変えていこう！

FW フォワード

試合での役割

先陣に立って敵エリアへ斬り込み、得点を狙うのがおもな仕事。オフェンスの要となる重要なポジションだ。

FWに必要な練習

得点することが使命のFWだけに、もっとも重要視されるのがシュート能力。もちろんディフェンスを突破するパスやドリブルの能力も必要だ。

基礎練習	パス
基礎練習	ドリブル
基礎練習	シュート
個人育成	ストライカー
個人育成	ドリブラー
特別練習	FW適性

MF ミッドフィルダー

試合での役割

“中盤”と表現されるポジション。状況や戦術によって攻撃にも守備にも転じるため、より高い能力が必要。

MFに必要な練習

FWの攻撃力、DFの守備力が要求されるポジションだけに、練習はバランスを取りながら行いたい。

基礎練習	パス
基礎練習	ドリブル
基礎練習	ディフェンス
個人育成	ドリブラー
個人育成	チャンスメーカー
個人育成	守備的MF
特別練習	MF適性

DF ディフェンダー

試合での役割

おもにディフェンスラインで敵の進攻を食い止めるポジション。場合によっては攻撃へ転じることも。

DFに必要な練習

選手のディフェンス能力を高めるための個人育成や、スライディングなどによる当たりの強さを養う筋力トレーニングを強化したい。余裕があれば攻撃力も養っておこう。

基礎練習	ディフェンス
個人育成	センターバック
個人育成	サイドバック
個人育成	攻撃的DF
特別練習	DF適性

GK ゴールキーパー

試合での役割

ゴール前で敵のシュートを受け止め、はじき跳ばす、最後の砦。カンの強さや身体能力がモノを言う。

GKに必要な練習

DFと同様、当たりの強さを養う筋力トレーニングは必須。練習メニューは少ないので集中的に育てよう。

どんなに攻撃力のあるクラブに育てても、守りの要のGKが働かないと勝てない！

基礎練習	筋力トレーニング
個人育成	ゴールキーパー
特別練習	GK適性

強い選手を育てるために① 戦術

攻めか守りか!? 戦術を覚えろ!

戦術の選択は、クラブのタイプを決めるうえでも重要な要素。システムやDFタイプと合わせ、ガッチリ守りを固めるのか、とにかく点数を稼いで逃げきるのか……など、クラブの方針にも影響してくる。最初は、自分のクラブの選手能力が、攻撃的か守備的かを見て決めるのがよい。

POINT ひとつの戦術を集中的に

理想をいえば、試合ごと、敵の戦術ごとにプレイヤーズクラブの戦術も切り替えていきたい。しかし、広く浅く練習してもいっこうに上達はしないだろう。戦術でもっとも大切なのは、使いこなすことだ。とくにゲーム序盤から中盤まではひとつの戦術をじっくり覚え、全員が理解しきったら次へ……というように練習していこう。

どれかひとつを完全に理解したあとでつぎの戦術を練習しよう。

POINT 戦術を理解させろ!

それぞれの選手は、各戦術に対しての理解力を持っている。たとえ練習を重ねても毎回の伸び率が悪いようなら、その戦術への理解力が弱いということだ。チーム全体の戦術は総合力を見て判断すべきだが、理解力が弱い選手ばかりの戦術をひたすら練習しても時間がかかるだけ。全体の伸び率が悪いなら、思い切って戦術を変更だ。

理解が足りないと、試合ではほとんど効果を発揮しないぞ。

戦術タイプ① 攻守バランス

特徴と使用法

攻撃と守備の両方をバランスよく使い分けるというオーソドックスな戦術。理解が足りなくてもうまく機能するので、序盤に使おう。

戦術タイプ② 攻撃重視

特徴と使用法

MF、FWはもちろんのこと、DFまでも攻撃へ参加させる戦術。理解が深まるほどオフェンスへまわる人数が増え、守備の穴も埋まる。

戦術タイプ③ 守備重視

特徴と使用法

攻撃重視とまったく正反対の特徴と効果を持つ戦術。負けないサッカーをするなら、やはりこの戦術を取るしかないだろう。

戦術タイプ④ ゾーンプレス

特徴と使用法

中盤を使って相手に圧力を加える、高度かつ強力な戦術だ。そのぶん理解するのに時間がかかってしまう。疲労度も高いようだ。

戦術タイプ⑤ カウンター

特徴と使用法

通常は守備重視の半分程度の効果だが、チャンス時には敵の守備を半分にしつつ味方のオフェンスを厚くするという戦術。

強い選手を育てるために② DFタイプ

“負けない”ことは何よりの力だ!

ディフェンスの配置と動きを指示する練習は3種類。センターバック、サイドバックなどの役割や、システムなどを考慮に入れながら練習させたい。各DFタイプの使用法、効果などは前作と微妙に違ってはいるものの、基本的にはほぼ同じと考えて問題ないだろう。

DFタイプ① ライン 一番基本となるディフェンスだ

おもにセンターバックが動き回り、守備の要となる。両サイドを攻撃にもまわせるなど、ベーシックながらさまざまな状況に対処できるのが特徴。また、とくに練習を積まなくても、そこそこ安定した守備力が得られるため、ゲーム序盤に使おう。

ごく基本となるディフェンス。フォーメーションもやや変化する。

DFタイプ② リベロ DFも攻撃へと転じるが…

DFが状況によって攻撃や守備へと臨機応変に動き回る。練習回数が少なく、選手の理解も浅いうちは守備がおろそかになってしまうが、理解が深まると守備を十分にこなしつつ攻撃力も上がる。高度な戦術なだけに、多くの練習が必要となる。

ディフェンスが攻撃にも参加する。強気に出るならこれしかない!

DFタイプ③ スイーパー センターバックがカギになる!?

味方ゴールエリア近くへ敵のラストパスが出ると同時にDF陣を動かし、オフサイドを狙うという作戦。戦術理解が低いと守備力も低いままだが、完全に理解したときは確実に大きな戦力となるはずだ。練習時はDF間の連携力をチェックしよう。

より完璧な守りを得るなら、時間はかかるがスイーパーでいきたい。

強い選手を育てるために③

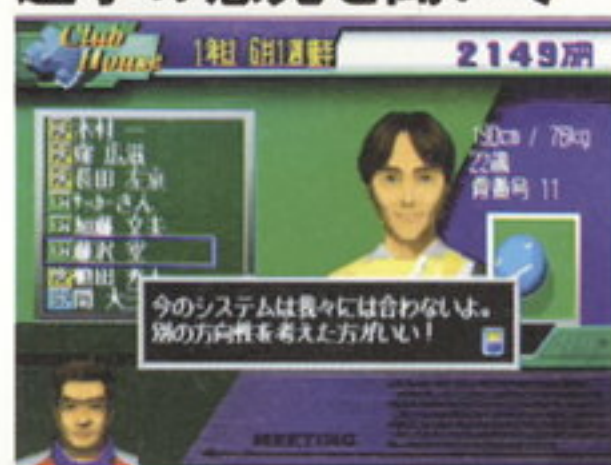
システム

理解させねば使う意味がない

戦術やDFタイプと同様、システムにも選手ごとの理解力がある。しかし、連携力やその他の要素がからむためか、ほかよりも理解するのにかかる時間が長いようだ。育てかたは、ひとつのシステムをマスターしてからほかを……と、戦術やDFタイプと同じで大丈夫。

POINT クラブに合ったシステムとは？

システムに対する理解力は、選手それぞれで違う。そこで、なるべく多くの選手が理解しやすいシステムというのが、自クラブに合ったシステムになってくる。"方針の変更"でシステムを変更しながら総合力のグラフを見ると、微妙にパラメーターが変化する。総合力とは選手の理解力の平均を表したもの。少しばかりの目安にはなるぞ。

選手の意見を聞いて

ミーティングで選手からシステム関連の不満が出るようなら思い切って見直しを。

チームの総合力を見ながら

総合力のグラフを見ながらシステムを変更すると微妙な変化が……。

試合でのシステム選びとは？

試合ではかならず対戦相手のシステム、戦術、DFタイプを見ておこう。とくに強いクラブのものは、試合中どのポジションがどう機能しているかを観察する絶好の機会だ。また、自クラブが複数のシステムを修得しているなら、相手の弱いところを突くシステムに変更していこう。

敵が採用しているシステムや戦術の組み合わせは参考になるぞ。

4-4-2 バランス型

それぞれのポジションが、それぞれに与えられた役割を果たしやすいシステムだ。戦術、DFタイプともに何でも合うが、特にゾーンプレスと相性がいいようだ。

4-3-3 攻撃重視型

FWに3人を配置し、攻撃に重きを置くシステム。DFは4人で問題ないが、MFの3人を守りに使うと攻撃力が中途半端になりがち。カウンターに向いたシステム。

4-5-1 守備重視型

点取り屋のFWが1人だが、中盤の厚みは攻撃にも守備にも生かせる。守備重視の戦術でガッチリ固めてもよし、攻撃重視やカウンターで攻撃力を補ってもよし。

3-5-2 中盤重視型

DFがやや少なく、特にセンターバックへ負担がかかるシステム。攻撃力はFWのツートップとMFがいるぶん心強い。中盤を生かすならゾーンプレスが最適か？

3-4-3 攻撃重視型

3-5-2を少し発展させ、攻撃力を上げたシステム。DFタイプは安定した守備力が得られるライン、戦術には攻撃重視かゾーンプレスを使っていきたい。

5-3-2 守備重視型

「2」で新たに加わったシステム。もっとも特徴的なのはDFに5人を配しているところか。守りを固めつつ攻撃という点で、リベロを使いこなせるようにしたい。

編集部オススメの システム・戦術・DFタイプ

4-4-2

戦　術→守備重視
DFタイプ→ライン

オーソドックスで万能な4-4-2を使い、あとは守りを固めて失点を防ぐ。初期段階で練習不足の感があるなら、安定した守備力が得られるDFタイプをスイーパーに変更しよう。

4-5-1

戦　術→守備重視
DFタイプ→ライン

前作では4-5-1のシステムに戦術は守備重視、DFは高い守備力のラインが最強といわれていた。「2」では前作よりもFWとMFの動きを重視し、戦術を攻撃重視に変えても可。

3-5-2

戦　術→カウンター
DFタイプ→リベロ

なかなか育ちにくいが、中盤がうまく機能すれば怖いものはない。カウンターにリベロという高度な戦術をモノにできれば、攻撃的なシステムを使って攻めまくることも。

4-3-3

戦　術→ゾーンプレス
DFタイプ→スイーパー

万能でありながら、やや攻撃へ重点を置いた4-3-3を使って攻める。この組み合わせだとMFの負担が非常に高いので、スタミナと技術に秀でた選手が必要になるだろう。

強い選手を育てるために④

留学

費用はケチらず目的別で選ぼう

高額な資金と選手が欠けるというリスクを負っても、やはり海外での留学は選手を大きく成長させてくれる。「2」では新たにアフリカ方面への留学先が増え、ますます育てかたの幅が広がった。クラブの方向性と選手の有望性、留学先の特性などをふまえたうえで慎重に決定を下したい。

ハズレのときもあるので、確実性を求めるなら費用はケチらず、目的に合った国を選ぶようにしたい。

当たりハズレの差が場所によって激しい

高い費用を払っても、留学した選手たちはかならず大きくなって帰ってくるわけではない。費用の安いところはなおのこと、成長にばらつきが出てくる傾向があるのだ。賭けに出るなら安い場所でも……。

ヨーロッパ ドイツ

成長する能力	留学費用	
ディフェンス	半年▶	9000万円
	1年▶	1億6200万円
	2年▶	2億8800万円
	3年▶	3億7800万円

組織の動きを重んじるヨーロッパ式サッカーの最高峰。どのポジションの選手も、安定して大きく能力が伸びる。特にディフェンス、戦術、システムの成長には目を見張る物が。

ヨーロッパ イタリア

成長する能力	留学費用	
GK	半年▶	9000万円
	1年▶	1億6200万円
	2年▶	2億8800万円
	3年▶	3億7800万円

システムと戦術面ではドイツに劣ることもあるが、勝っているものもある。どのポジションでも成長して帰ってくるが、とくにゴールキーパーやディフェンス面の育成が顕著だ。

ヨーロッパ オランダ

成長する能力	留学費用	
FW、MF	半年▶	7200万円
	1年▶	1億2900万円
	2年▶	2億2800万円
	3年▶	3億円

ドイツ、イタリアよりも留学費用は安いが、能力の上がりかたは大きめ。ヨーロッパのなかでは珍しく、攻撃に関するポジションの選手が大きく育つ。ただし、確実性は……!?

ヨーロッパ スペイン

成長する能力	留学費用	
個人の能力全般	半年▶	5400万円
	1年▶	9600万円
	2年▶	1億7100万円
	3年▶	2億2500万円

ヨーロッパのなかではもっとも安い費用で留学可能。どのポジションを育てるという特性はないが、全体の能力をまんべんなく育てるならスペインも捨てたものではないだろう。

南アメリカ ブラジル

成長する能力	留学費用	
攻撃面全般	半年▶	8100万円
	1年▶	1億4400万円
	2年▶	2億5800万円
	3年▶	3億3900万円

トータルで見て最高峰に位置するぶん、費用も高い。南米特有の攻撃的なシステムや攻撃に関する能力の伸びは格段に違ってくるはずだ。ただし守備面はあまり伸びないようだ。

南アメリカ アルゼンチン

成長する能力	留学費用	
カウンター・他	半年▶	7200万円
	1年▶	1億2900万円
	2年▶	2億2800万円
	3年▶	3億円

攻撃のパラメーターはブラジルにやや劣るものの、当たりの強さや身体能力の向上に秀でた国。戦術面では、カウンターを学ばせるには絶好の留学先であるといえよう。

南アメリカ コロンビア

成長する能力	留学費用	
攻撃面全般	半年▶	5400万円
	1年▶	9600万円
	2年▶	1億7100万円
	3年▶	2億2500万円

システムや守備面を上げるにはあまり適さない留学先だが、適度な費用で攻撃に関するパラメーター全体を上げることができる。個人の能力だけを上げたいなら留学させよう。

南アメリカ ウルグアイ

成長する能力	留学費用	
攻撃面全般	半年▶	1800万円
	1年▶	3000万円
	2年▶	5700万円
	3年▶	7500万円

南アメリカでもっとも留学費用の安い国。その割には攻撃に関する能力をまんべんなく上げてくれるので重宝するが、留学させる場合はあまり期待を持たないほうがよい。

アフリカ ナイジェリア

成長する能力	留学費用	
身体能力	半年▶	6300万円
	1年▶	1億1100万円
	2年▶	2億 100万円
	3年▶	2億6400万円

アフリカの特徴としては身体能力の向上が見込める。ナイジェリアはそのなかでも高い位置につけている国。うまくすれば個人技の成長も見込めるので留学させる価値あり?

アフリカ カメルーン

成長する能力	留学費用	
身体能力	半年▶	4500万円
	1年▶	8100万円
	2年▶	1億4400万円
	3年▶	1億8900万円

アフリカ全般にいえることだが、システム、戦術面では取りたてて特徴がない。ナイジェリアに比べると能力の上がりは低めになっている。未知数の部分が多い留学先だ。

アフリカ 南アフリカ

成長する能力	留学費用	
身体能力	半年▶	1800万円
	1年▶	3000万円
	2年▶	5700万円
	3年▶	7500万円

アフリカでもっとも費用が安いぶん、やはり身体能力の伸び率も低めに設定されているようだ。他2国と同様、戦術、システムは伸びにくいので、個人技と身体能力の向上に。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●アトラス●発売中(11月13日発売)●RPG●6,800円(CD 2 枚組)●全年齢推奨

天体博物館から第2のビジョンクエストまでを攻略

あかね台 天体博物館

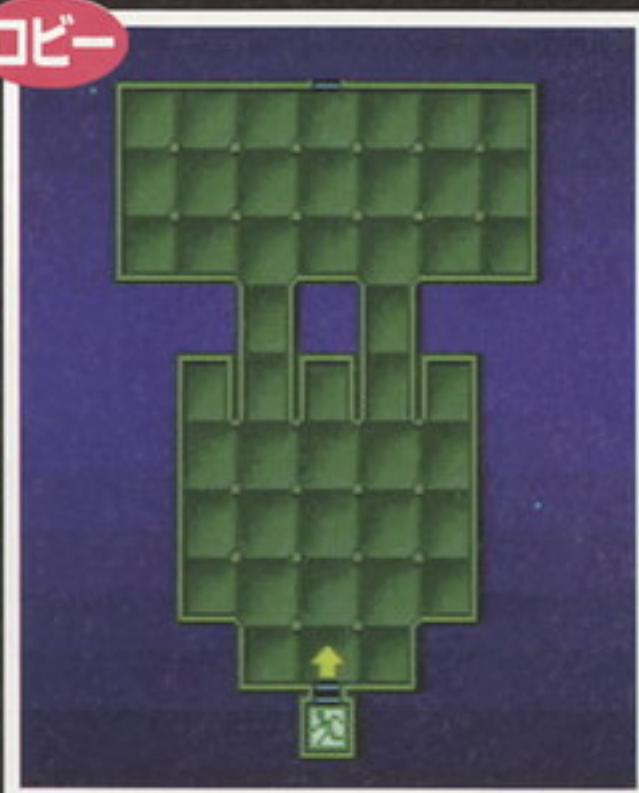
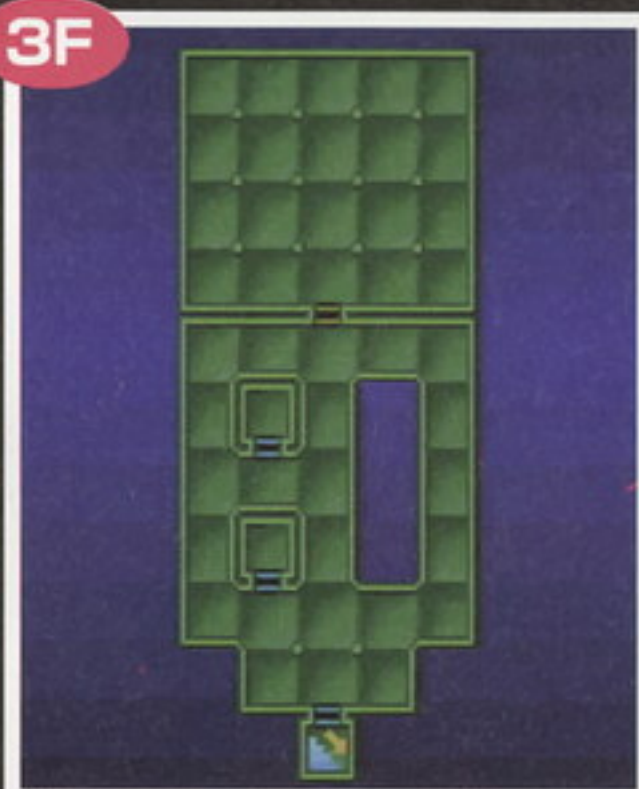
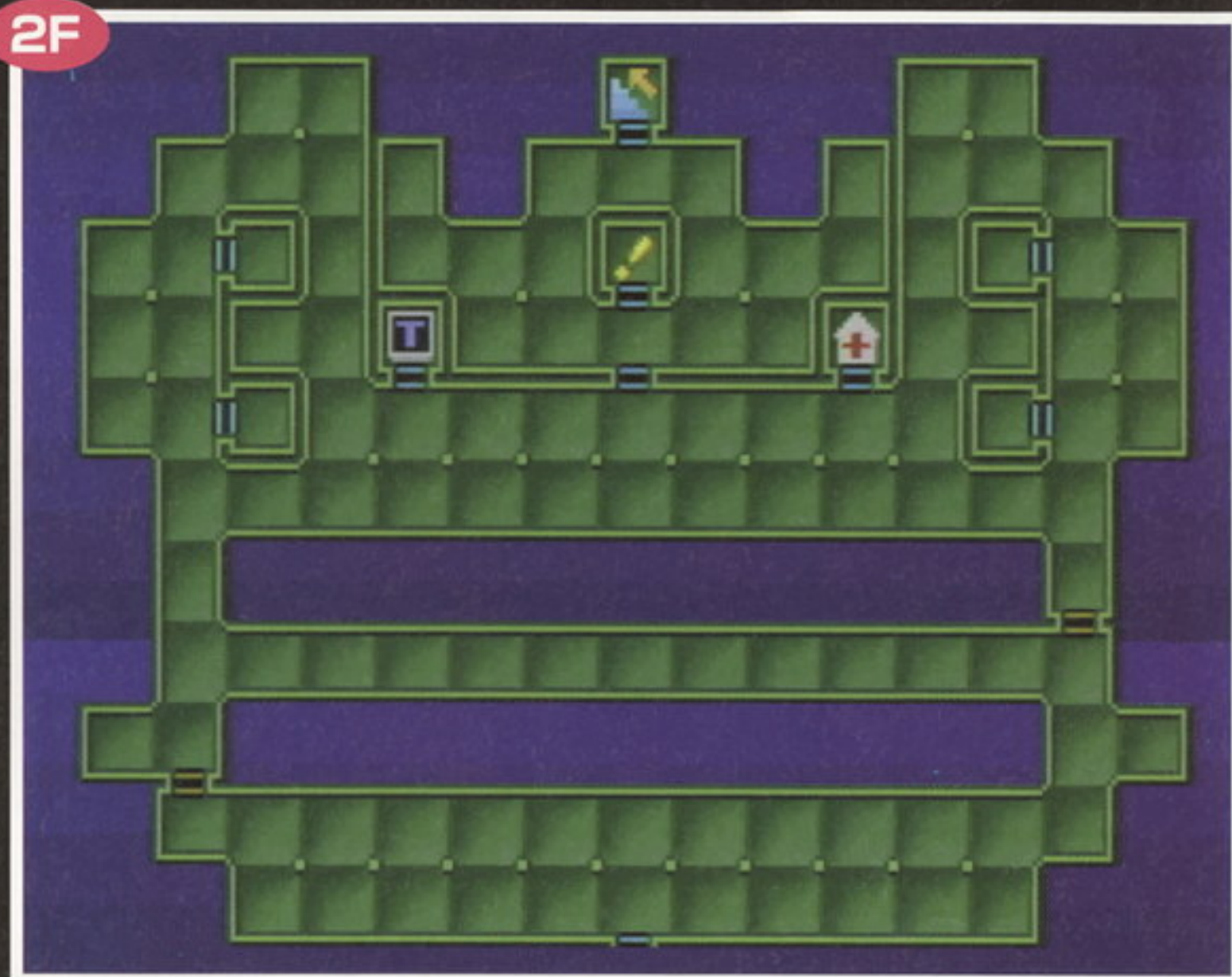
天体博物館は全３階層で、１階はロビーとなっている。エスカレーターに乗って２階に上がると、柱の立ち並ぶ暗いホールに出る。ここは全体的に薄暗く、同じような回廊が続くので自分の位置を見失いやすい。「Z」ボタンで呼び出せる「オートマッピング」機能を使って、迷わないように進んでいこう。途中の小部屋には宝箱もあるぞ。

ロビー

3F

2F

あのね、プラネタリウムにいたら、ギター持ったおじさんが来て、怒られて… 怖かったんだ。

突然場内に悪魔が出現し、逃げ出したお客の子供。どうやらサマナーが侵入したらしい。

出現悪魔

「冷凍倉庫」から比べると、格段に強い悪魔が出現する。また低いレベルの悪魔も、群れを成して襲ってくるので油断すると大ダメージを食らってしまうぞ。ここあたりでレベルを15くらいまで上げて、強い仲魔を作っておきたい。このマップで出現する悪魔●妖鬼・アズミ●妖鳥・ハーピー●妖樹・ジュボッコ●鬼女・アチェリ●堕天使・セエレ●凶鳥・ホンモラキ●妖魔・ヴォジャノーイなど

天海ベイ －シーアークビル－

「サマナー」の修行場!?

「サマナーネット」をまめに覗いていると、「シーアークが完成した」という情報が入ってくる。天海ベイにある「シーアーク」は建設途中のホテル（？）。しかし今では「サマナー組織」の構成員たちの修行場になっているらしい。場内には悪魔が放し飼いになっており、ダンジョン内で仲魔にできなかった悪魔などがいれば、ここで仲魔にすることも可能だ。プレイヤーのレベルによっては入れない場所もあるのであとで行ってみよう。

ダンジョン内ではオートマッピング機能が使えないので、迷わないように。

>どうやら今のあなたのレベルでは入れないようだ。

レベルが上がると行けるエリアも増える。悪魔合体の素材集めに最適な場所といえるだろう。

シーアークのロビーには、ターミナルと回復施設が備え付けられている。レベル上げするには最適の場所だ。

バーチャル？ 現実？ 新たなネミッサの能力

天体博物館で一時行方不明になっていたネミッサから連絡が入り、アジトに帰る主人公。PCを覗くと、そこにはネミッサがモニター内で微笑んでいた。なんと行方不明の間に、サイバー空間（ネット上の仮想現実空間）に自由に肉体ごと出入りする能力を身に付けたというのだ。そこで主人公は、ネミッサの能力で一緒にサイバー空間へと入る。すると、ある場所に不思議なオーラに包まれたウサギが出現した。姿を変えた「レッドマン」が、再び主人公をビジョンクエストに誘いに来たのだ……。

実はネミッサ、パラダイムXに入れるようになっちゃったの！

ネミッサが新たに身に付けた能力は、肉体ごとサイバースペースに移動できる特殊なものだった。この後「パラダイムX」へ入るときはネミッサに連れていってもらうようになる。

【ネミッサ】行くよ、マガ… 手を離しちゃだめだよ。

ネミッサと手をつないでパラダイムXへ。ちょっとテレくさい？

サク、君に、頼みがある。前回と同じように、また、ビジョンクエストをしてほしい。

ウサギの姿をしたレッドマンが再びビジョンクエストに誘う。

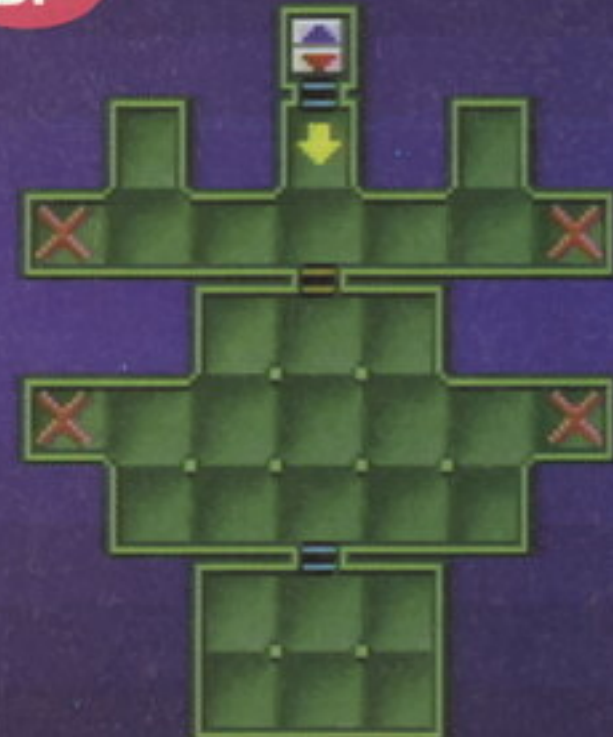
ビジョンクエスト――天海空港――

1F

2F

B1F

3F

裏社会で暗躍するダークサマナー組織

第2のビジョンクエストは天海市ネットワーク計画の総責任者「西」のオフィスらしき場所から始まった。建設途中の「天海空港」に悪魔が出現、「ダークサマナー組織」のメンバー「ユダ」にその始末を依頼しているらしい。「フィネガン」も再登場するが、はたしてその真意は……。問題の悪魔は管制室に巣食ってエレベーターを止めてしまう。かなりの遠回りを強いられるが、途中で謎の「女」と遭遇、組織に組するユダに戦闘を仕掛けてくる。

【男】久しぶりだなユダ。
また、君の力が必要になった……

GUMPではなくサックス型のPCを使うサマナー「ユダ」。プレイヤーはこのユダの視点で空港の中を歩き回る。管制室に悪魔がいるらしい。

【フィネガン】捜索メンバーの遺体を
発見しました。
奴の返り討ちにあった様です。

西殿はよほど、
魔の者に
魅入られているようですね…

「ウラベ」編で登場したフィネガン。彼もまた「ダークサマナー組織」の一員だ。「西」はその幹部なのか？

特殊な合体――精霊合体と御魂合体――

種族はそのままで高レベルの悪魔を作る

種族を変えないで、その悪魔よりレベルの高い悪魔を生み出す「精霊合体」。これを利用して、強い仲魔を作っていこう。精霊は同種族の特定の悪魔同士を合体させることで作ることができる。特に「ノーム」や「シルフ」は作りやすい部類に入るので、試してみる価値はある。ただし種族によってはレベルダウンしてしまうものもあるので注意。今回の合体では、合体後の忠誠度は合体前悪魔の忠誠度の平均値になる。精霊の忠誠度を上げておけば、始めから忠誠度の高い仲魔を作ることも可能だ。

ウンディーネは幻魔や鬼神などのレベルを上げてくれるぞ。

合体表に「1」とあるのは1レベルUPを示す。

精霊創造合体例

ノーム
＝地霊＋地霊

シルフ
＝天使＋天使

ウンディーネ
＝妖精＋妖精

サラマンダー
＝神獣＋神獣

「御魂」とは何か？

「御魂」とは、精霊同士の合体で作ることのできる特別な悪魔だ。前作でも登場したが、精霊とはまた違った効果を悪魔合体で生み出す。合体させた悪魔の「ステータス」を直接UPさせる効果があるのだ。全部で4種類ある御魂は、合体させる精霊の組み合わせで違ってくる。今回取り上げた「ニギミタマ」は、合体後の悪魔の「速さ」と「知恵」が上がる。

何度も御魂合体をさせて、お気に入り悪魔を育てよう。

「PARADIGM Xサタマガフォーラム」お手紙募集！

いよいよ開催間近に迫った「サタマガフォーラム」。まだまだおハガキ募集中です。イラストだけでなく、開発スタッフに対する質問や好きな悪魔、キャラクターなんかも書いて応募してね。優秀な投稿にはアトラスから豪華なプレゼントがあるかも!? 次号全貌が明らかに!!
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「PARADIGM X サタマガフォーラム」係まで。

RONDE～輪舞曲～（ロンド）

●アトラス●発売中（10月30日発売）●シミュレーションRPG●6,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

Satur-Day
リミックス
あくま
ふういん
きゅうしゅう
ふくせい
そうぞう
でる

サタデーで作る新しい仲魔

ステージ9以降は新しいリミックスステーション「サタデー」が使えるようになる。サタデーはフライデーと比べて、できることが増えているので、今までに登場しなかった悪魔も数多く作ることができるだろう。今回はサタデーの新しいREMIXとミューテーションなどを紹介する。人間ユニットは途中で抜ける場合もあるので、これらを使って悪魔ユニットを育てていこう。

オレサマ新悪魔ノ
フギン
コンゴトモ ヨロシク

遺伝子で作る新魔は、合体事故で生まれる変異と同じ希少の悪魔。

Clone

複製には今までに登場した悪魔の何体かがインストールされている。

新魔 遺伝子により作り出した悪魔

悪魔の遺伝子を合わせて作り出す新魔。プレイヤーが作らなければ登場しない、数少ない種族で、特異な能力を備えた悪魔だ。新魔は各ステージに置かれている宝などで入手するカプセルの中に入っている遺伝子をサタデーの「Create（創造）」で組み合わせることによって作り出すことができる。種族は右の表を参考に。

Create
SELECT 1st
カプセルA　カプセルB
遺伝子カプセルBを選んで下さい

遺伝子についた数字で、組み合わせたあとにできる新魔が決まる。

カプセルの主な入手ステージ		カプセル3	サタデーの演習
カプセル1	ステージ4、8	カプセル4	サタデーの演習、ステージ12
カプセル2	ステージ8	カプセル5	サタデーの演習

どの新魔を作るか？

新魔の特徴は初めから使用できるアルカナや魔法の数が多いこと。ステータスやマジカルレジストなどに大きな特徴はない。作成に使う遺伝子の数が少なく、複製もできないので、新魔は貴重。右の表を参考に。作成するとき、カプセルの番号は表示されないので注意。

レベルに関係なく…

リミックスで作る悪魔は、飛鳥のレベル＋5以上のレベルの場合作ることができないが、新魔はレベルに関係なく、仲魔にできる。早いうちにレベルの高い悪魔を作れば、それだけ戦闘も有利になる。「サタデーの演習」クリア後にはLV36ラシュヌを作ることが可能だ。

新魔の作り方

新魔を作るときの遺伝子の組み合わせ方と、新魔の特徴、ステータスの一部を紹介しよう。

組み合わせ	新魔
1+2	フギン　LV10 HP73 MP160 AP28 DP12 MD13 アルカナ：アタックダウン、ガードダウン他
1+3	シルキー　LV12 HP83 MP125 AP36 DP14 MD12 魔法：マハブフ、ペンパトラ、ディアラハン他
1+4	キョウリュウ　LV20 HP183 MP140 AP83 DP33 MD23　アルカナ：ムーブダウン、ガードダウン、他
1+5	アプスー　LV30 HP293 MP120 AP170 DP70 MD47 アルカナ：クエイク、呪縛
2+3	ゲシュペンスト　LV15 HP118 MP150 AP52 DP18 MD15　アルカナ：アラクノワイヤー
2+4	ラーガラジャ　LV26 HP250 MP130 AP126 DP48 MD35　魔法：マハラギオン、メディアラマ、他
2+5	スイームルグ　LV23 HP220 MP170 AP103 DP42 MD30　魔法：マハジオ、マハジオンガ、他
3+4	ラシュヌ　LV36 HP350 MP180 AP231 DP93 MD 69 魔法：メディア、ペンパトラ、メディアマ、他
3+5	ラマシュトゥ　LV39 HP380 AP267 DP108 MD82 魔法：マハブフ、マハブフーラ、マハザンマ　他
4+5	エギール　LV32 HP320 MP190 AP187 DP77 MD55 魔法：ブフ、ブフーラ、マハブフ、マハブフーラ他

STAGE9 ネットシステム社

会社をクビになったシスオペは、単身勤めていたネットシステム社に乗り込んでいった。それを追って会社まで来た飛鳥は、エージェントから悪魔と日本政府の思わぬ関係を聞かされることに……。

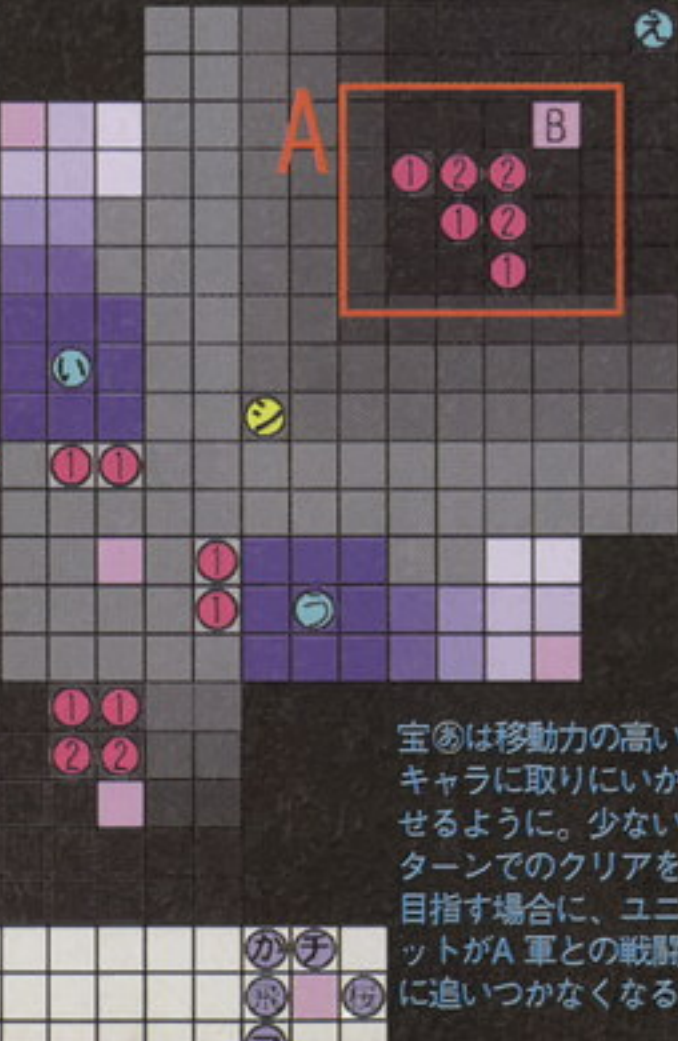
固定ユニット：飛鳥、桜子、チャーリー、マリア、かんたろう　他2体
宝：あ10000Gいサファイアう INTインセンスえちからの腕輪
隠し宝：チャイナドレス

②SGR20S	地上タイプ（6）
間接攻撃のため、少ないターンで倒すこと。魔法防御が低くジオ系の魔法が有効。	LV 9　AP 26 RNK 1　DP 13 HP 50　MD 6 MP ?

BOSS エージェント	地上タイプ（6）
異常に攻撃力が高い。特に弱点のないので、攻撃の際は集中攻撃で一気に倒そう。	LV 13　AP 43 RNK 1　DP 17 HP 100　MD 13 MP ?

攻略アドバイス 悪魔ではなく、サイボーグや機械の敵のみのステージ。かなり高低差があるため移動力に注意。強敵はステージボスのエージェントのみだが、②SGR20Sの間接攻撃で体力を削られたあとに攻撃されるとかなりつらい。ソロモンや麗華に回復魔法をつけてなるべくユニットの体力をHP30以下にしないように。

A軍 エージェントの攻撃範囲に入らない位置から、他の敵ユニットをおびき出しながら戦う。その際味方ユニットを配置する場所が階段なので、敵、味方共に命中率が低くなる場合がある。攻撃後、味方フェイズを終了する前にメディアなどの魔法でユニットの体力を回復させておこう。

◀エージェントの攻撃力は脅威。

宝あは移動力の高いキャラに取りにいかせるように。少ないターンでのクリアを目指す場合に、ユニットがA軍との戦闘に追いつかなくなる。

STAGE11 総合病院

聡がいる「カイーナ」へのアクセス方法を知っているというネットシステム社の社長は、鎌倉の病院に入院中らしい。病院を訪れた飛鳥たちは、そこでトンプソンに出会う。冷静な彼は、ついに敵意をむき出しにした。

固定ユニット：飛鳥　他7体
宝：あアルブいMGCインセンスうエメラルドえチャクラドロップ
隠し宝：インビジブル

攻略アドバイス このステージは、病院の前と屋上の2つに大きく分かれている。屋上の方へ移動する際、階段が非常に狭いため、少数精鋭で戦わなくてはならない。屋上は段差も多いため「斬」の攻撃が不利になることに注意しよう。ステージの後半に戦闘になる③サイコと④ブロッケンは特に弱点もないため、直接攻撃で一気に決めたい。

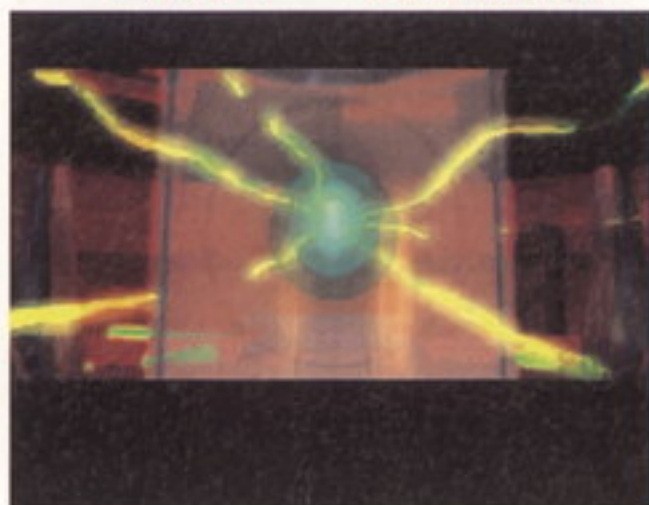
A軍 ①グレムリン6体。階段での戦闘になるが、前方だけでなく階段の横から魔法攻撃をしてくる。ここでのダメージが多いと、後半の戦闘にひびくので注意。

B軍 階段上で②アウドムラと即戦闘。しかも倒してすぐに③サイコが待ち構えている。立て続けの戦闘でHPが減りやすいので、必ず回復専用ユニットを作ろう。

C軍 B軍の③サイコをおびき出さないと、④ブロッケンが移動して混戦になる。ブロッケンは強敵なので、できるだけ単体で戦おう。

◀階段が狭く、一度に屋上に上がれない。

ミューテーション 予測外の合体結果

リミックスしたときに予測外の悪魔ができたり、悪魔のパラメータが変化することをミューテーション（合体事故）という。起こる確率はリミックスするときの状況によって異なり、法則は下に記した通り。これらの法則を利用すれば故意にミューテーションを行い、通常より能力の高い悪魔や、魔法やアルカナが充実した変異悪魔を作って、戦力を高めることもできる。

ミューテーションの結果はリミックスが終了するまでわからない。

ミューテーションが影響する要素と発生確率

リミックスステーションの種類

STAGE9以降に登場するサタデーとフライデーで若干だが発生確率が変わる。

フライデー＞サタデー

リミックスする悪魔の数

リミックスする悪魔が多いほど、ミューテーションが起こる確率が高い。

2REMIX＜3REMIX

月齢の状態

月齢は悪魔に大きく影響する。満月の時に悪魔が狂暴になるように、満月に近いほど事故が起こる確率が高い。「目黒」のイベントなどを何度も繰り返したり、ステージクリアのときに調節すれば、満月にリミックスをするのはそう難しくはない。

新月　＜　半月　＜　満月

悪魔との約束

悪魔を仲魔にするときに、約束を交わしていると発生確率が高くなる。「合体なし」の約束をしている場合でも、リミックスのときに会話が発生し選択肢しだいで約束も取り消せる。そのリスクの分「合体なし」は他の２つの約束に比べて、ミューテーションも起きやすい。

約束なし＜封印・吸収＜合体

変異 ミューテーション（合体事故）で生まれる悪魔

故意にミューテーションを起こす場合、その理由はやはり変異を作ることに尽きる。変異は他の種族と比べて、非常に能力が高く戦力になる。どの悪魔が生まれるかはリミックスした悪魔のレベルで決まる。変異種族の悪魔と各悪魔のレベルは下の表を参考に。

変異の計算例

妖精　ジャックフロスト（LV 8）＋
鬼女　メディア（LV 4）
⬇
龍王ナーガ（LV 7）

条件を揃えると、運しだいでミューテーションが起こる。変異になる場合、法則通りに生まれる悪魔のレベルに近い悪魔が生まれる。この場合は……

変異　ムニン（LV 9）ができる

変異が生まれる確率

フライデー＜サタデー

変異の種族の特徴

悪魔	特徴
ムニン（LV9）	魔法攻撃にやや強く、特殊なアルカナ「千里眼」が使える。
シラヌイ（LV11）	炎系の魔法を多く持っている。ブフ系魔法以外の攻撃に強い。
ゼパル（LV17）	魔法は持っていないが、異常に高い攻撃力を持つ。
アメノフチコマ（LV21）	回復系の魔法やアルカナが充実している。
オセ（LV25）	HP、攻撃力が高く、アルカナのバインドボイスが重宝する。
コリキタイセン（LV29）	メギドやマハブフなど強力な攻撃魔法が魅力。
グクマツ（LV33）	魔法攻撃をほぼ無効にできる。大空タイプで移動力も高め。
ジャランダーラ（LV37）	魔法攻撃を受けると回復する。テータスを下げるアルカナが充実。

変異の特徴

変異悪魔の特徴として、初めから所持している魔法やアルカナの数が他の悪魔と比べて多く、またレベルアップ後に覚えるものはほとんどない。またダメージコントロールやマジカルレジストに特徴があり、特定の魔法攻撃に対して非常に強く、攻撃がほとんど効かず、吸収して回復するものもある。

（例1）LV21　アメノフチコマ

所得魔法　ボディバトラ
メンタルバトラ
メディア
アルカナ　レイ・シャワー
スケープゴート

（例2）LV33　グクマツ

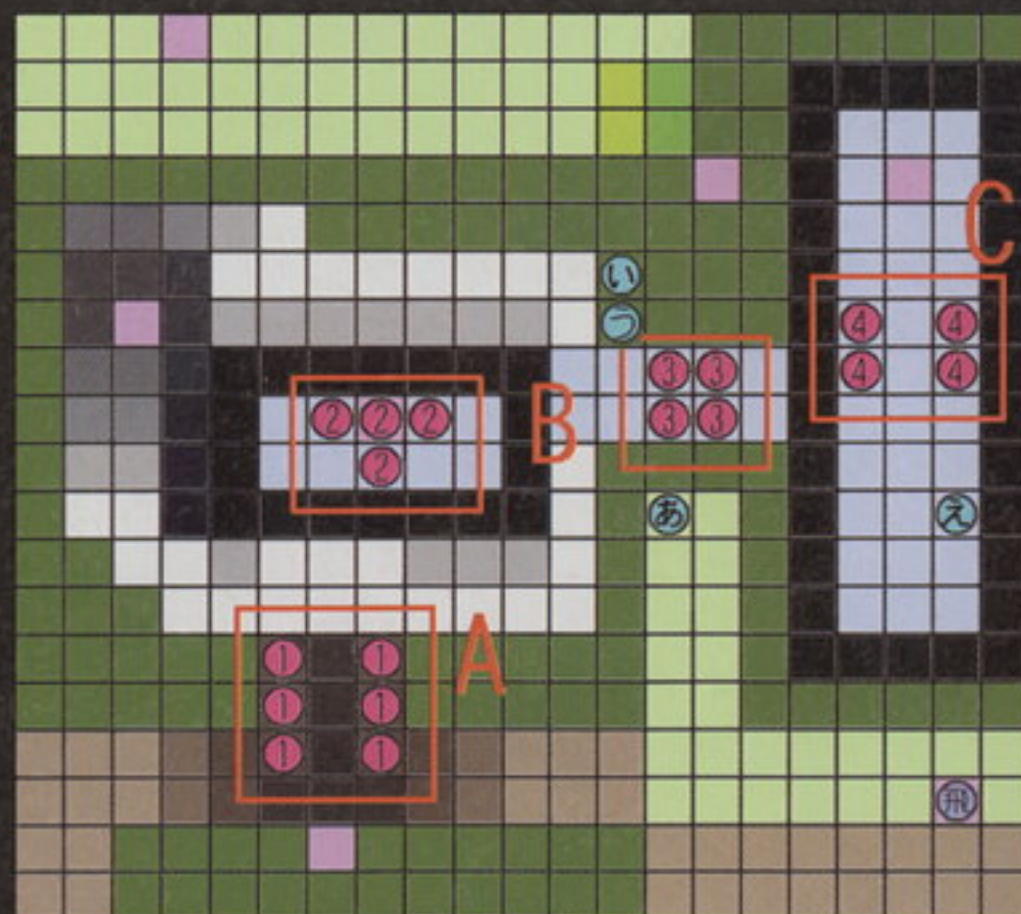
ボディコントロール
斬B　突C　殴S
マジックコントロール
炎回　氷S　雷S　衝S　精S　神S

社長を追って来た病院にはトンプソンの姿があった。しかし、トンプソンはすぐに姿を消してしまう。

①夜魔　グレムリン	地上タイプ（6）
間接攻撃ができる魔法のブフ、ジオなどはそれほど強くない。攻撃する場合は直接攻撃が有効。	LV 9　AP 24 RNK 1　DP 10 HP 55　MD 13 MP ?

②聖獣　アウドムラ	地上タイプ（4）
目立って強い攻撃はないが、HPがやや高く倒しにくい。またメディアで回復してくるので一気に倒すように。	LV 10　AP 30 RNK 1　DP 13 HP 79　MD 12 MP ?

③サイコ	地上タイプ（5）
防御力が低いため、直接攻撃のみでも比較的楽に倒せる。HPも少ないのでLV10以上ならほぼ一撃で倒せる。	LV 7　AP 22 RNK 1　DP 7 HP 40　MD 12 MP ?

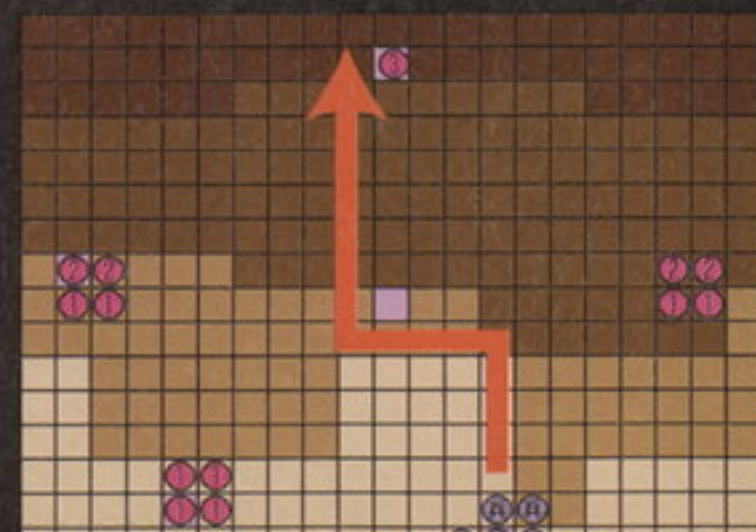
④悪霊　ブロッケン	浮遊タイプ（5）
HP、攻撃力が共に高いためこのステージでは一番の強敵。間接攻撃などを使って、HPを削っていこう。	LV 11　AP 36 RNK 1　DP 17 HP 75　MD 11 MP ?

ステージが地上と屋上で大きく２つに分かれている。①グレムリンに減らされたHPは屋上に登るまでに完全回復しておきたい。病院の裏庭にある宝と、玄関前の隠し宝を取り忘れないように注意しよう。

STAGE12 衣川の戦い

鎌倉の病院で突然「源頼朝」を名乗る精神病患者が歩み寄ってきた。取り合わない慶太だが、突然頭痛が飛鳥を襲った……。

味方ユニット：義経（LV11）、弁慶（LV11）、義経兵（LV10）×3
敵ユニット：テキロ（LV7）×1、モムノフ（LV6）×4、キイチホウゲン（LV10）

攻略アドバイス　このステージのクリア条件は、８ターン以内に北に位置する社に義経を移動させること。義経や弁慶たちはこのステージのみのユニットなので、レベルを上げる必要はない。ひたすら逃げて社を目指そう。兵が死んでもゲームオーバーにはならないので盾にしてもOK。注意したいのは、①キイチホウゲンのアギラオのみ。まっすぐ社に向かって歩いても３ターンでクリアできる。

クリア条件　8ターン以内に社へ移動

吸収 特定の悪魔に仲魔のアルカナを継承させる

特定の悪魔をユニットとして育てている場合に有効なのが「Absorh(吸収)」。他の悪魔のアルカナを特定の悪魔につけることができる。愛着のある悪魔を強くしたいときに利用したい。吸収するアルカナの一部を載せた右の表を参考に選ぼう。

アルカナは悪魔にしか使えない特殊な攻撃。その効果はさまざま。

吸収の制約

アルカナは魔法に似た攻撃や、攻撃力や防御力などを上下させる特殊なものまで種類も多くあり、MPも使用しない。吸収にも制限があり、1ユニットが持てるアルカナの数は16個まで。しかもアルカナを吸収された方の悪魔は消滅してしまう。

吸収した悪魔は消える

持てるアルカナは16つまで

アルカナの一例

アルカナ名	効果	持っている悪魔(一部)
メタルレイン	相手に溶けた金属の雨を降らせる。	変異 コキリタイセン
アイスアロー	相手に氷の槍を投げつける直射攻撃。	魔神 セイレンタイショ
ヴァンプ	相手のHPを吸収して、自分のHPを回復。	夜魔 サキュバス
ハウリング	相手を「パニック」状態にする。	聖獣 グルトップ
アラクノワイヤー	相手を「バインド」状態にする。	新魔 ゲシュペンスト
アタックアップ	味方の物理攻撃力を上げる。	新魔 シルキー
ガードダウン	相手の防御力を下げる。	変異 ジャラン
熱い抱擁	味方の1体のHPを100以上回復する。	女神 アフロディテ
マジックレスト	味方のMPを回復する。	女神 フレイヤ
スケープゴート	使用したユニットは死亡するが味方全員のHPを回復。	鬼神 シヴァ
HPチェンジ	自分のHPと相手のHPを交換する。	魔獣 ネコマタ
ゾーンチェンジ	自分と味方の位置を入れ替える。	セラフ ガブリエル
G盗み	相手が所持しているお金を盗む。	夜魔 グレムリン

複製 特定の悪魔を記憶させて、悪魔を量産する

同じ悪魔を何体も仲魔にしたいときも、DISのストックにも限界があるためなかなか集められない。この複製では悪魔のデータをインストールして、そのデータを元に同じ悪魔を作ることができる。リミックスの材料が簡単に集まるので、重宝するだろう。ただし悪魔を作るときには、お金がかかるので考えてインストールさせること。レベルの低い悪魔は、最初から何体かインストールしてあるので利用しよう。

仲魔をインストールすると…

忠誠度など一部のステータスが変化していても、記憶されると初期ステータスに戻る。

同じ悪魔を何体も増やせる

悪魔と何度も会話をしなくても、1体仲魔にすれば同じ悪魔を何度もリミックスできる。

最初からインストールされている悪魔

天使	エンジェル	妖精	ジャックフロスト
堕天使	アンカロク	地霊	ブラウニー
聖獣	ヒルデスヴィーニ	妖鬼	モムノフ
魔獣	タンキ	夜魔	ツルベビ
女神	アマノウズメ	夜魔	コウジン
鬼女	メディア	悪霊	インプ
邪龍	コカトライス	悪霊	ブルーマン
妖精	ピクシー		

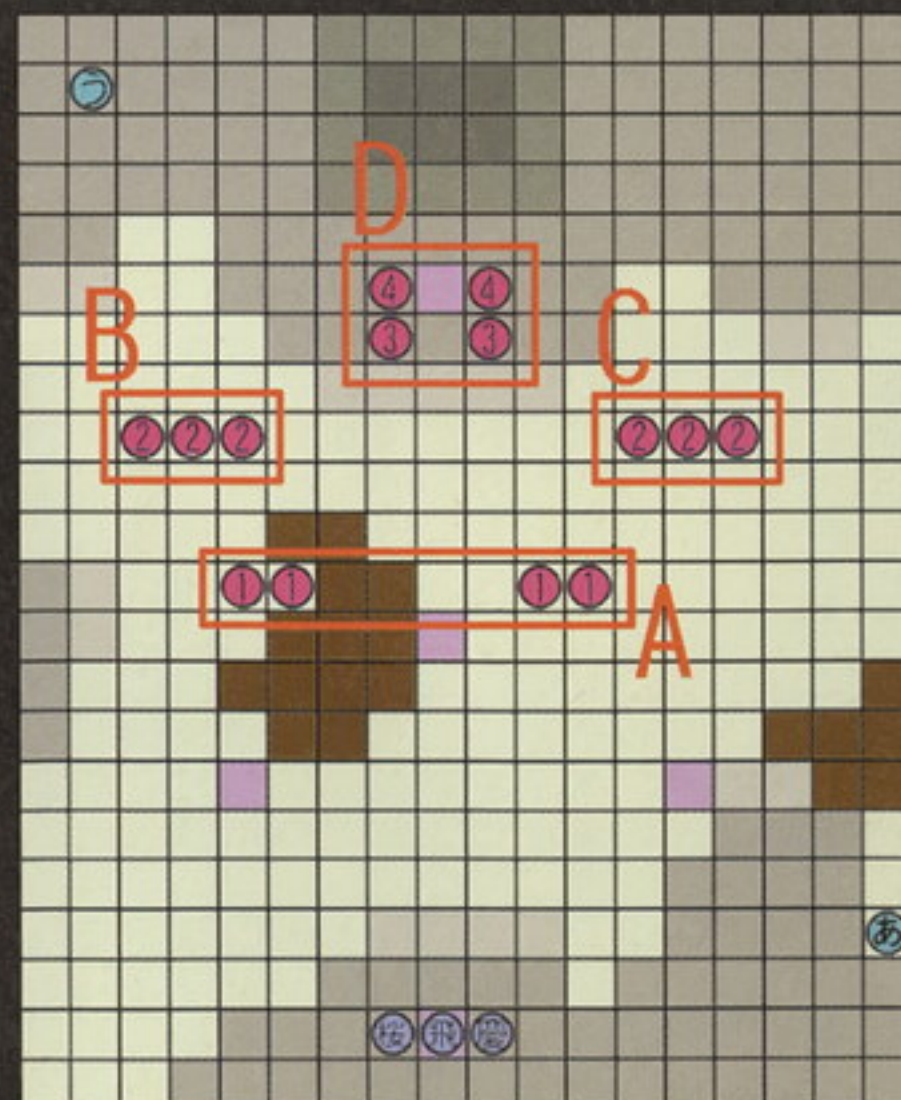
複製はどのくらい得か?

「合体しない」などの約束を交わしている場合は、インストールしてからリミックスすれば約束を無効にすることができるので、いざというときは利用しよう。またストックに同じ悪魔がいると、複製できないので注意しよう。

複製のときにかかる金額は悪魔のレベルで決まっている。

STAGE13 仮想空間「カイーナ」

聡がいるという「カイーナ」へのアクセスに成功した飛鳥たち。しかしようやく出会えた聡はすでに魂が抜かれたあとだった。「なぜもっと早く来てくれなかったんだ」そういって飛鳥を攻めた聡は、ジョーカーを連れて自ら別の空間へと消えていった……。

「カイーナ」で待っていた聡は別人のようになっていた。自らモレクの元へと去ってしまう。

固定ユニット：飛鳥、桜子、慶太 その他5体
援軍：沢木(LV 12)、ムハマド(LV 16)
宝：あチャクラドロップいサファイアうカプセル3
隠し宝：バスターソード、カプセル4

A軍 前方の①アフロディテは全力で戦って早目に倒してしまわないと、後に回復魔法が厄介になる。前に3体ほど直接攻撃ユニットを並べて壁を作り、後方の間接攻撃ユニットで攻撃しながら一体ずつ地道に倒していこう。

B·C軍 左の②アークエンジェル3体は、援軍の方へ向かう。沢木、ムハマドのレベルは共に高いが、倒すまでに時間がかかるので、防御力の高いユニットを1、2体援護に向かわせよう。その場合中央の味方から離れた位置で戦うこと。

D軍 A軍との戦闘をあまり北の方で行うと、④グルトップの攻撃範囲に入ってしまうので注意。直接攻撃にユニットを2体ほど向かわせて攻撃しよう。万が一を考えて近くに回復魔法が使えるユニットを置いておこう。

攻略アドバイス ステージ自体に特徴はないが、進行ルートが自由なぶん、敵の移動力をよく調べてユニットを配置しよう。援軍として沢木とムハマドが登場する。共にレベルが高いので、放っておいても死ぬことはない。敵ユニットが回復を多用してくるので、計算に入れて攻撃すること。

一面氷に覆われている。クセのないステージだ。

①女神 アフロディテ 地上タイプ(6)
近くにHPが少ないユニットがいる場合は回復に回ることが多い。優先的に倒していこう。

LV	11	AP	28
RNK	1	DP	12
HP	70	MD	16
MP	?		

②天使 アークエンジェル 大空タイプ(6)
回復魔法を持っているが、このユニットはほとんど攻撃専門。間接攻撃に注意。

LV	11	AP	30
RNK	1	DP	12
HP	80	MD	15
MP	?		

③鬼神 キイチホウゲン 地上タイプ(6)
直接攻撃がメイン。攻撃力は高めだが、魔法で攻撃すればそれほど強敵ではない。

LV	10	AP	31
RNK	1	DP	10
HP	61	MD	9
MP	?		

④聖獣 グルトップ 地上タイプ(7)
防御力が高いため、回復させられると面倒なので、三身一体で1ターン内で倒そう。

LV	12	AP	37
RNK	1	DP	15
HP	95	MD	15
MP	?		

隠し宝の取り忘れに注意

仮想空間のほとんどに隠し宝が用意されている。敵と離れた位置にあることが多いので、宝を取りに行く専用のユニットを用意しておくと楽だ。

精霊悪魔の能力を上げる特殊なREMIX

前ページで紹介した新魔や変異の悪魔をリミックスさせる、または手に入れた宝石を悪魔やアイテムに交換してくれるラグショップで「精霊」を手に入れる事ができる。精霊をリミックスに使用すると、他の悪魔にはない特殊な効果がある。右の表を参考に精霊を活用しよう。下はリミックスで精霊を作る場合。

精霊種族

LV 5	ノーム
LV 8	シルフ
LV 11	ウンディーネ
LV 14	サラマンダー

ラグショップで入手する場合

精霊を手に入れる手段の1つとしてラグショップがある。ここに特定の宝石（3種類）を持っていくと精霊に交換してもらえるのだ。ただしレベルの高い悪魔ほど貴重な宝石が必要なので、後半にならないとなかなか手に入らない。宝石はステージにある宝や悪魔との会話で手に入る。ちなみにアイテムと交換する場合は、店によって品物が違うことを覚えておこう。

ラグショップは東京に数カ所、吉祥寺や横須賀にある。

精霊合体表（2REMIX）

セラフ	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
天使	下変	上変	忠UP	忠UP
堕天使	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
霊鳥	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
聖獣	上変	忠UP	忠UP	下変
魔獣	忠UP	下変	上変	忠UP
地母神	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
女神	忠UP	忠UP	上変	下変
鬼女	忠UP	下変	忠UP	上変
龍神	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
龍王	下変	忠UP	上変	忠UP
邪龍	上変	下変	忠UP	忠UP
幻魔	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
妖精	忠UP	上変	下変	忠UP
地霊	上変	忠UP	忠UP	忠UP
魔神	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
鬼神	下変	忠UP	忠UP	上変
妖鬼	忠UP	上変	下変	忠UP
夜魔	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP
悪霊	忠UP	忠UP	忠UP	忠UP

忠UP　忠誠度30上昇する
上変　同種族で1つ上のレベルの悪魔に変化
下変　同種族で1つ下のレベルの悪魔に変化

精霊同士の2REMIX

ノーム+シルフ→天使 アークエンジェル
ノーム+ウンディーネ→地霊 ミーミル
ノーム+サラマンダー→鬼女 エリニュス
シルフ+ウンディーネ→聖獣 マーライオン
シルフ+サラマンダー→龍神 ケツアルカトル
ウンディーネ+サラマンダー→鬼神 ファーガス

精霊同士の3REMIX

ノーム+シルフ+ウンディーネ ▶地母神 デメーテル
ノーム+シルフ+サラマンダー ▶龍神 ケツアルカトル
ノーム+ウンディーネ+サラマンダー ▶魔神 セイレンタイショウ
シルフ+ウンディーネ+サラマンダー ▶セラフ ラファエル

精霊を含めた3REMIXは、精霊が1体の場合は悪魔と精霊で2REMIX(左表)をする。2体の場合は、3REMIXして悪魔のレベルを出す。そこに4を足したレベルより上でその数値に一番近いレベルの悪魔が生まれる。

忠誠度は悪魔の能力にも影響する。楽に忠誠度を上げるなら、精霊とリミックスさせるのが一番楽な方法だ。表を参考に精霊を選ぼう。

変異・新魔のREMIX

精霊をリミックスで作る場合は、今回紹介した貴重な新魔や変異悪魔を使わなければできない。ラグショップで宝石交換するのとどちらが楽に作れるかは、個人の考え方しだいだが、複製を使えば、こちらの方が作りやすいと思われる。3REMIXの場合は精霊ではなく特定の悪魔が生まれる。右の7体の悪魔しか生まれないので覚えておこう。

3REMIX

異魔+飛天+異魔→魔神
異魔+獣族+異魔→幻魔
異魔+女神+異魔→魔神
異魔+獣族+異魔→霊鳥
異魔+妖精+異魔→龍神
異魔+鬼神+異魔→地母神
異魔+邪霊+異魔→セラフ

2REMIX

ノー → シルフ　シル → シルフ　ウン → ウンディーネ　サラ → サラマンダー

	セラ	天使	堕天	霊鳥	聖獣	魔獣	地母	女神	鬼女	龍神	龍王	邪龍	幻魔	妖精	地霊	魔神	鬼神	妖鬼	夜魔	悪霊
変異	シル	堕天	天使	ノー	魔獣	聖獣	ウン	鬼女	女神	サラ	邪龍	龍王	ノー	地霊	妖精	サラ	妖鬼	鬼神	ウン	シル
新魔	ウン	セラ	セラ	サラ	霊鳥	霊鳥	ノー	地母	地母	ウン	龍神	龍神	シル	幻魔	幻魔	ノー	魔神	魔神	シル	サラ

STAGE ? サタデーの演習

ある時、リミックスステーションを使うためにサタデーを立ち上げたところ、サタデーがステージを作り出し、飛鳥に挑戦してきた。フライデーと比べて、人間味のあるシステム「サタデー」。まだ秘密がありそうだ。

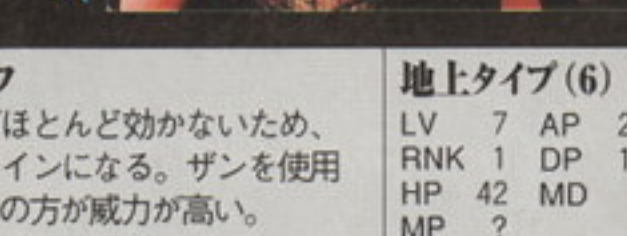
固定ユニット：飛鳥、他7体
隠し宝：カプセル1、カプセル2、カプセル3

攻略アドバイス 飛鳥以外のユニットは自由に選べるため、敵ユニットに合わせてユニットを選択しよう。効率よくいくなら最初に左右にいる①ドワーフを倒すためユニットを2つに分ける。②ヒュッポリッテが左側に移動を始めるので、左の集団に回復ユニットを入れてやや強めにしておこう。A軍を倒したあとは左右のユニットを合わせて同時にB軍を攻撃する。B軍と戦闘をしている間に移動力のあるユニット2体に宝を取りにいかせる。③バジリスクは宝を取ってからトドメをさそう。

A軍 ①ドワーフに直接攻撃がほとんど効かないため、倒すのにかなり時間がかかる。左の集団は、後ろに②ヒュッポリッテが控えているが、道幅が1マスしかないのでユニットを塞いでの混戦は避けよう。

B軍 左右の軍を合わせて一気に倒したい所だが、宝を取りに行く前に倒さないように、ユニットを密集させて間接攻撃ユニットを守りながら、徐々にダメージを与えていく。③バジリスクはHPが高くないので勢いあまって倒してしまわないように。

部隊を2つに分けるときユニットの能力に注意しよう。

全滅させるより先に宝の元へ行けるように調節しよう。

①地霊 ドワーフ

武器による攻撃がほとんど効かないため、魔法での攻撃がメインになる。ザンを使用するが、直接攻撃の方が威力が高い。

地上タイプ(6)

LV	7	AP	22
RNK	1	DP	12
HP	42	MD	6
MP	?		

②鬼女 ヒュッポリッテ

ドワーフと比べて倒しやすく、魔法攻撃が有効。このステージでは会話しだいで宝石をくれることもあるので、狙ってみよう。

地上タイプ(6)

LV	8	AP	22
RNK	1	DP	11
HP	45	MD	9
MP	?		

段差があり宝のある南まで、かなりの距離がある。しかし敵は弱いので気楽にいこう。ここでは弱いユニットを育てよう。

サタデーの反乱?

サタデーはこのあとも何度か、飛鳥に演習ステージを用意してくれる。しかし、演習だけではなく、本当の「戦い」になる場合も……?

ゼロ ディバイド ザ・ファイナルコンフリクト

●ズーム●発売中（11月20日発売）●3D対戦格闘●5,800円●全年齢推奨

攻性プログラムコマンド紹介第2弾!! &ZULU使用コマンド公開！

前回に続いて、キャラクターのコマンド紹介の第２弾だ。今回は、キャラクター達を待ち受けるZULUの技も、同時に紹介していこう。また後半ではZOOMの開発者インタビューやネコマンガもあるので、気になる人はそちらからチェックしてほしい。

他の10体を倒すと、ついにZULUが姿を現すのだ。プレイヤーキャラに話し掛け、「自分を破壊しろ」と願う。

ZULUは、ZEROのベースとなったプログラムだ。技も、ZEROのそれに近い。

「…私を止めてくれ。私の存在ごとXTALを消し去るのだ!!」

ZULU使用条件 ZULUを倒す

ボスのZULUを使えるようにするには、難易度ノーマルかハードでZULUを倒せばいいだけ。簡単でしょ!?

難易度イージーでは……

難易度イージーでZULUを倒しても、「出直して来い!!」と言われてしまう。まだまだ倒されるワケにはいかないらしい……。

ZULU

固有技				
ズールニーアッパー	→K	中	24	
ズールボディーヒート	→P	中	18	
ズールサマーソルトキック	↖K	中	45	
ズールニーキック	↓→K	中	30	
ズールワイルドアッパー	↘P	中	22	D
ズールスピンナックル	←P	上	20	
ズールレイドエルボー	→→P	中	20	
ズールスライスキック	→→K	下	20	
ズールワイルドタックル	←→P	中	30	
ズールカッツレッツ	↓（入れたまま）→P	中	20	D
ズールスパイラルターン	K+G	中	30	
ズールドロップキック	→K+G	中	35	
ズールハイパーエルボー	→←P+K	中	20	D
ズールエグゼブレイカー	←→P+K	中	40	
ズールレイドキック	←K	上	12	
ズールブレーンバスター	P+G	上段投	50	
ズールニークラッシュ	←→P+G	上段投	60	
ズールヒールスタンプ	↓↓P+G	上段投	60	
ズールパワーボム	↘P+G	下段投	80	
ズールリーブバックキック	P+G	上背投	70	
ズールレイドキャッチ	←P+K	上P返	30	
コンビネーション				
ズールワンツー	PP	上	12	
ズールコンボ2ヒット	PK	上	24	
ズールダブルキック	KK	上	22	
ズールレイド3	PPP	上	14	
ズールコンボベーシック	PPK	中	28	D
ズールレイド4	PPPK	上	20	D
ズールレイドトゥーカッター	PPP←K	中	30	
ズールコンボヒート	→PP	中	16	
ズールコンボヒートスピンキック	→PPK	上	20	D
ズールレイドエクストラ	→PP←P	上	20	
ズールレイドエクストラ	→PP←P→K	中	24	
ズールスピンニー	←P→K	中	24	
ズールレイドキックハイ	←KK	中	30	
ズールレイドキックロースピン	←K↓K	下	30	
ダウン攻撃				
ヒールプレス	↘P	DW	12	
ボディープレス	↑P	DW	20	
メガトンボディープレス	↑（入れたまま）P	DW	35	

基本的な技はZEROと同様だが、技の間合いやモーションなど微妙に違っている。

CYGNUS

固有技				
鍬落し（クワオトシ）	→→K	中	24	D
成敗	←→P+K	中	30	
時計	↓P+K	中	12	
飛座頭	↖P	中	30	
居合斬り	→P	中	19	
下大座頭	↘P	下	20	D
飛天刀	←P	中	30	
鎌いたち	→→P	中	24	D
浮駒	→K	中	22	
股割り	K+G	下	20	D
烏天狗	←K+G（壁背後）	中	30	
昇天	→→P+K	上武器	20	
鬼将軍	←P+K	中	30	
鎌切	←→P	中	22	
月下乱舞	P+G	上段投	56	
水車	←→→P+G	上段投	60	
惑（マドワシ）	↙P+G	上段投	0	
俵落し	P+G	上背投	70	
コンビネーション				
二枚刃	PP	上	12	
斬脚（ザンキャク）	PK	上	24	C
上疾風（ウワハヤテ）	KK	上	24	
宴（ウタゲ）	PPP	上	14	
華（ハナ）	PPPK	上	20	
下疾風（シタハヤテ）	↓（入れたまま）KK	下	20	D
大時計二時	↓P+KK	中	6	
大時計三時	↓P+KKK	中	6	
大時計四時	↓P+KKKK	中	6	
大時計五時	↓P+KKKKK	中	6	
大時計六時	↓P+KKKKKK	中	6	
大時計七時	↓P+KKKKKKK	中	6	
大時計八時	↓P+KKKKKKKK	中	6	
鋼飛座頭	↖PP	中	30	
粋（イナセ）	P↓K	下	20	D
帝（ミカド）	PPP↓K	下	20	D
雅（ミヤビ）	PPK	中	20	D
賢（ゼイ）	↘KP	上	12	
乱（ラン）	↘KP↓K	下	20	
振り向き攻撃				
輪斬	←←P	中	16	
輪脚	←←K	中	24	
ダウン攻撃				
成仏	↘P	DW	12	
速贄	↑P	DW	20	
飛車	↑（入れたまま）P	DW	35	

相手のスキを付いて大技を食らわせるのがCYGNUS。コンボの大時計も面白い。

【技表の見方】単発のパンチやキック、ジャンプ攻撃などの基本技は省略。技名・コマンド・攻撃方向・攻撃力・特殊効果の順で表している。特殊効果は、当たればダウンするものを「D」、キャンセル可能なものを「C」、通常パンチと同じ技を「＝P」で表している。コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。

DRACO

固有技				
ハイブレイズ	→→P	上武器		D
アッパーブレイズ	↓↑P	上武器		D
ローブレイズ	←↘P	下武器		D
モンゴリアンパンチ	←→P	中	30	
ショルダーテイル	←→K	中	30	
テイルダイブ	↑K	下	50	
ダブルハンマー	P+K	中	30	
ダッシュアッパー	←→P+K	中	50	
ヘッドバット	→P	中	16	
ドラゴンアッパー	↘P	中	30	
ドラゴンプッシャー	P+K+G	上崩技	0	
アームナックル	↓P+K	中	30	
ハイパーヘッド	P+G	上段投	50	
ドラゴンニップ	→→←P+G	上段投	50	
ナチュラルハンター	→↘↓↙←P+G	上段投	80	
ドラゴンノック	↘P+G	下段投	70	
ヘビーステップ	P+G	上背投	70	
コンビネーション				
ダブルネイル	PP	上	12	
ネイルハイキック	PK	上	24	C
コンボショルダー	PPK	中	30	
テイルロースピン	PP↓K	下	24	D
ラピッドテイル	→PK	中	18	
ダブルラピッドテイル	→PKK	中	20	D
テイルターン	→→KK	中	20	D
振り向き攻撃				
テイルバック	→→K	中	18	
ダウン攻撃				
チェーンテイル	↘P	DW	8	
ダブルチェーン	↘P↘P	DW	4	
トリプルチェーン	↘P↘P↘P	DW	4	
テイルボム	↑P	DW	24	

技数は少ないがパワーのある一撃が強いDRACO。数少ないコンボを駆使しよう。

CANCER

固有技				
ブリングクラウズ	P+K	中	30	
アッパーサイドキック	→→K	中	28	D
ボディーブロー	→P	中	20	
シェークカッター	←→P	中	30	
M80	→↙P	中武器	30	
L16C	↓←P	上武器	15.15	
グレネードスルー	←↘P	下武器	20	
プロテクトバブル	P+K+G			
クラウズチョップ	↘P	上	28	
スピンクラウズ	→P+K	中	18	
ストーンヘッド	↓P+K	中	40	
アップドラフト	↘P+K	中	30	
アンダーフック	↘K+G	下	30	
クラブホイール	←→K	中	50	
アンダーサイドキック	↓↓K	下	20	D
バウンドケーキ	P+G	上段投	55	
シェイクボディー	↓→P+G	上段投	70	
バックブリーカー	←P+G	上段投	60	
バックボディースラム	P+G	上背投	70	
コンビネーション				
クラブセカンド	PP	上	12	
クラブハイキック	PK	上	24	
クラブサード	PPP	中	16	
トリプルロータリー	PPPK	上	24	D
クラブアッパー	↘P↘P	中	24	
スクリュークラウズ1	→P+KP	中	10	
スクリュークラウズ2	→P+KPP	中	10	
スクリュークラウズ3	→P+KPPP	中	10	
スクリュークラウズ4	→P+KPPPP	中	24	
BBK	→PK	中	28	D
振り向き攻撃				
ステアリングターン	←P	上	50	
ダウン攻撃				
レッグクラップ	↘P	DW	12	
メテオストライク	↑P	DW	20	
ウルトラメテオストライク	↑（入れたまま）P	DW	35	

数ある隠し技で、相手を翻弄させることができるCANCER。奇抜に攻めよう。

PIXEL

固有技				
キュアエルボー	→P	中	20	
エイドニーキック	→K	中	30	
ヒートインジェクション	↙K	中	24	D
ブリーディングケア	→→P	中	20	
ナースショット	→K+G	中	24	D
ナースロースピン	↓K+G	下	20	D
パラライズスイング	↘P	上崩技	0	
プリティータックル	←→P	中	24	
キュートアッパー	P+K	中	30	
ホップエイドキック	→→K	中	30	
レスト	↓P+K			
レストローパンチ	レストからP	下	10	
リラックスローキック	レストからK	下	10	
リラックスダブルローキック	レストからKK	下	10	
リラックストリプルローキック	レストからKKK	下	15	
レストロールレスト	レストから→P	中	30	
ワインドアップショット	P+G	上段投	50	
ナースクラッカー	↓↑P+G	上段投	60	
バックトゥバック	↘P+G	上段投	0	
アーチボム	P+G	上背投	70	
トリップアップ	←P	上P返	30	
ボールキック	↙P	中K返	30	
コンビネーション				
ダブルタッチ	PP	上	12	
タッチハイキック	PK	上	24	C
ハイキックタッチ	KP	上	18	
トリプルタッチ	PPP	上	10	
リトルビート	PPPP	上	20	
テイクケアスペシャル	PPPPP	上	20	
コンボホップアップ	→→KK	中	20	D
バレリーナスピン	→→PK	上	30	D
コンボナースショット	PPPK	中	24	D
トリプルタッチロースピン	PPP↓K	下	20	D
エイドキュアタッチ	↘K→P	中	16	
エイドキュアスペシャル	↘K→P←→K	上	30	
振り向き攻撃				
フリップパンチ	←←P	中	16	
フリップキック	←←K	中	24	
ダウン攻撃				
テンダータッチ	↘P	DW	12	
ジャンプトゥスタンプ	↑P	DW	20	
ハイジャンプトゥスタンプ	↑（入れたまま）P	DW	35	

パンチのコンボが非常に多いPIXEL。身軽さと素早さを生かしていこう。

NEREID

固有技				
ヒールハンマー	→↓K	中	30	
ダーティアッパー	↓→P	中	30	
キラーネイル	→P	中	14	
ドリルキング	→→P	中	22	
ブラッディーチョップ	→P+K	中	30	
ガッデムドリル	→↓P	下	20	D
クールキック	↓K+G	下	28	D
ビーストステップ	←→P+K	中	30	
バッドヒールエッジ	→→K	中	50	
ドリルドライブ	←→P	中	30	
カンニングバスター	→←K+G	中	35	
スイッチターン	↓P+K			
クールアッパー	↘P	中	24	
ダブルスティックキラー	P+G	上段投	50	
クレイジードリル	→→←P+G	上段投	60	
バッドスルー	P+G	上逆背	70	
Uバック	P+G	上背投	0	
コンビネーション				
ダブルカット	PP	上	12	
カットエッジヒール	PK	上	24	C
ハイチョップ	PPP	上	11	
カットエッジクラッカー	PPPK	中	30	
コンボスチューピッド	↖KK	中	20	D
クレイジーマシーン	→P←P	中	14	
クレイジーマシーン2	→P←PP	上	14	
クレイジーマシーン3	→P←PPP	上	24	D
ロットドリル	→→PP	中	30	
バックアーム	P（敵背後）	中	12	
バックアーム2	PP（敵背後）	上	12	
バックアーム3	PPP（敵背後）	上	14	
ナンセンスマシーン	PPPK（敵背後）	中	30	
振り向き攻撃				
アンフェアーカット	←P	上	16	
ターンドリル	←←P	中	18	
フールキック	←K	中	22	
バッドバックローキック	←←K	下	20	D
ダウン攻撃				
ドリルプレス	↘P	DW	12	
ヘルプレス	↑P	DW	20	
メガヘルプレス	↑（入れたまま）P	DW	35	

背面からの攻撃や、奇襲攻撃が使えるNEREID。裏の裏の裏をかいていこう!?

ZERO DIVIDE - THE FINAL CONFLICT -

ストーリーモードをクリアすればタイムアタックモードがプレイ可能!!

ストーリーモードをクリア

熱いストーリーモードをクリアすれば、タイムアタックが解禁だ。難易度イージーでも可。

タイムアタックモード使用可能

これで、タイムアタックモードにカーソルがいくようになった。早速チャレンジしてみよう。

タイムアタックモードは、ある条件を満たさないとプレイできない。その条件とは、ストーリーモードを1度でもクリアすること。そうすれば、タイムアタックモードが解除になるのだ。それはなぜか？開発者の福田氏いわく、「まず、ストーリーモードのZULUのデモシーンを見てもらいたかったから」とのこと。また、タイムアタックモードをクリアしたあとの、ランキングモードの画面右下にあるパスワードにも注目。良い記録のパスワードを保存しておくと良いことがあるらしいぞ。

中央にタイムが表示される。PS版では2分を切ったが、サターンでも2分を切れるか!?

右下のパスワードに注目！

クリアタイムは、ランキングモードに記録される。画面右下にあるパスワードはその最高タイムのパスワードだ。これをとっておくと……!?

ZOOMのホームページもチェックしよう!!

http://www.zoom-inc.co.jp/

君がZOOMのファンならば、絶対にZOOMのホームページを見ることをお勧めする。しかし、他のメーカーのホームページとはかなり感じが違う。「ゼロディバイド2」の超絶コンボが見られたり、キャラクターのビジュアル等も満載。さらに、製作者の面白話やネコマンガまで!! こりゃータダゴトじゃないぞ!!

キャラクターのビジュアルや秘密情報も見ることができる……らしい。

ZOOM開発者インタビュー

本誌では初登場となる北海道の老舗メーカーズーム。コンシューマ機では、SFC、PS、そしてサターンという流れだが、古くはパソコンで熱烈な支持を得ていたタイトル(「GENOCIDE」「OVER TAKE」など)を発売していたメーカーなのだ。今回は、サターン版「ZERO DIVIDE —TFC—」の発売を記念してインタビューを敢行。ネコマンガと合わせてお楽しみください。

佐藤　明
(株)ズーム 社長。割愛しているが、現在のゲーム市場を冷静に分析し、「ゲームはいったい何が楽しかったのかを見つめ直さないと」といった発言も。

ウチはウチのスタンスで今後もいろいろとやっていきますよ

――開発を終えての感想をお願いします。

福田　デザイン的な部分は、ZD2からそのまま持ってきて動かすというのはほとんど無理だったので、どうせなら別物にしちゃおうということでガラッと変えてみました。PS版よりもポリゴン数が少なくなってますけど、それをあまり気づかせないようにグーロをかけました。それが成功したかどうかはわかりませんが、金属的な、メタリックな質感はいいものが出ていると思っているんですが。

田川　光がかなり強調されていますね。特に○○(編注：規制で出せませんが、あのキャラです)は。

福田　装甲がはがれるとすごいですよ。デュラルみたいになる(笑)。金の玉、銀の玉ですかね。

田川　サターンは初めてだったので、やはりハード的な苦労はありました。動きのモーションデータは一応PS版から持ってきたんですけど、なぜかサターン版の方が動きが早く感じるんですよね。同じ60分の1フレームなのに。PSの方は基本的にベタ再生なんですけど、サターンはほかの処理を使ってモーション再生してるんですよ。手足を動かしたらその間のモーションを計算で求めるという方法でやってるので、その分データを多少小さくして入れることができました。メモリの使い方がやっぱりちょっとサターンは厳しかったもので。

――それによって作業的に楽だったりとかありましたか？

田川　プログラム的にはベタ再生の方が簡単なんですよ。今回サターンではいろんなところで補完を入れてまして、単純に再生するだけじゃなくて、こういう時はこういうデータに補完をかけるとかいろいろとやりました。ただ補完している間の当たり判定も作らないといけませんでしたし、大変でした。

福田　PS版とはモーションの感じが多少違うところがあるんですけど、ただ補完のおかげで、好きなモーション同士のコンビネーションが作れるというので、新しいコンビネーションができたわけです。

――1PモードのCPUがかなり強いと感じたんですが、やはりサターンユーザーを意識して？

田川　うーん、どうでしょう。ただ、サターン版は軸移動のスピードがPS版より速くて強いんですよ。CPUが相手の動きに対して軸移動を使うから、すごく強く感じるんじゃないかと私は思うんですが。

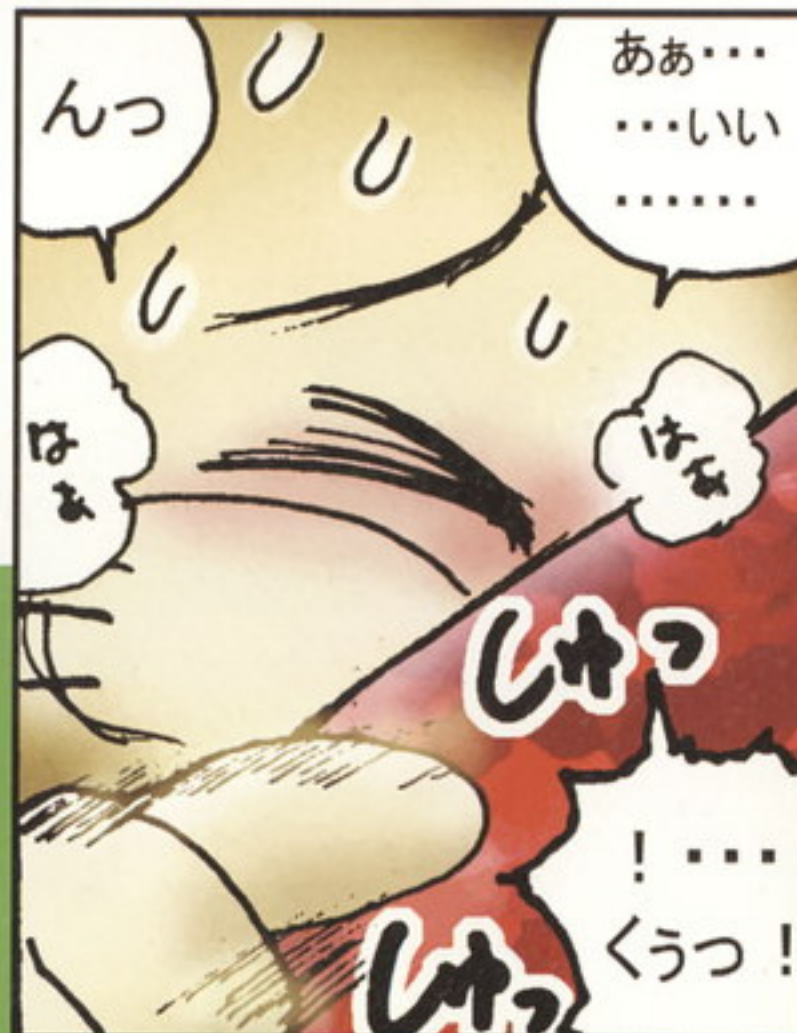
――サターン版でタイムアタックコンテストをやる予定は？

サターン版はキャラクターのイメージがかなり変わった。メタリックの中にもDRACOの背びれのような生物的なデザインも。

福田正和
(株)ズーム 企画開発室チーフデザイナー。キャラクターデザインを中心に担当。すべてのゲームに携わる。「NECO」の生みの親でもある。

メタリックな質感がかなりいい感じかなと

デジタルネコマンガ
ダイナマイト・パブリシティー'97

そういうわけで（どういうわけだ？）今回の一番のウリは表面のツヤツヤ＆ヌラヌラテカテカ感に尽きるぜ！！
この質感で俺達のロック魂はスパーク＆ヒートこの上ない感じに苛まれるって寸法で驚きだ！！（意味不明）
という事で、その質感たるやどんな感じなのか、さっそく体験してみたい俺なんだ。今回はこのスウィーティーな小猫ちゃんに協力を願おうじゃないか。
オトナの時間よボウヤ
さわさわ
ん・・・・
・・・・・・・
ふふ・・・
すべすべ
んっ
あぁ・・・
・・・いい
・・・・・
はぁ
はぁ
しゅっ
しゅっ
！・・・
くうっ！
と、まぁこのようにツヤツヤです。
・・・・・・・・・・・
なんだかよくわからないけど素敵よボウヤ
CHU
さぁ早速買って試してみよう！！
ZERO DIVIDE
-THE FINAL CONFLICT-
大発売中！
￥5800
（税別）

福田　ぜひやりたいなとは思っているんですが。
――PS版ではすごいのがあったみたいですが。
福田　あれはすごいですよね。マネできません。（編注：詳細はZOOMのホームページにて）
――サターン版も期待しています。
（そこへ佐藤社長登場）
――最近のゲーム市場はどう見ますか。
佐藤　ゲームがたくさんあって選ぶ方もつらいかなという感じですか。お金があれば全部ほしいですけど、普通はそんなわけにはいかないでしょうから。とりあえず有名なところから押さえていくかな（笑）。例えば電化製品を買うときもブランドで選んだりしますよね。ただ、ゲームの世界は、アイデアがきちんとしてある程度みんなに受け入れられるものであればそれは別にブランドじゃなくてもOKですけどね。それを確実に作れれば苦労しないですけど。よくいわれるハード戦争も、今回サターンは階段を上るための一つのステップとして成功したんじゃないでしょうか。だからといって早くニューハードが出ればいいとは全然思ってないです。技術力があって、アイデアが豊富にある会社が参入して、市場を活性化してくれないとダメでしょうから。ハードメーカーが頑張って市場を引っ張れるソフトを出していくと、ユーザーも安心できると思うんですよ。最近ではコマーシャルも効果的に使えるようになってますしね。
――宣伝力というのは非常に大きな力ですよね。
佐藤　そうですね。非常に大きなファクターになってくるでしょう。ウチはあんまり関係ないですけど（笑）。地道に最後尾を走ればいいかなと思ってるんですけどね。ウチは単純にユーザーが遊んでくれて面白いと思ってくれればそれでいいなと。ただ、それが一番難しいんでしょうけど。いま、ウチでやれる程度のことはこの程度かなという部分でいつも作ってるので。ただ独自性も出した方がいいんでしょうね。やっぱり格闘ゲームばかり作ってちゃダメだよ（笑）。次にやりたいことがあるんですが、それが現実にできるかどうかはまだ難しいですけど、もう少しお待ちくださいってところですね。
――ありがとうございました。（1997・10・30　ズームにて）

田川哲哉
（株）ズーム　企画開発室チーフプログラマー。PS版のZD1、2を手伝いながら、PS版からの移植という形で今回メインプログラムを担当。

かなりヤバイ話も飛び出しつつ、終始なごやかな雰囲気で話していただいた。次はどんなソフトを発表するのか期待が高まる。

VICT 00
99
PIXEL
10

サターン版でもタイムアタックコンテストが開催される可能性が高いので（HPに注目）、ガシガシやりこんでおこう。

モーションの補完によって動きがよくなった気が

アルカナカード一挙公開!!

レッドカンパニー酉の市通り!!

http://www.red-jp.com/

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

発売日に向けて期待の高まる「アルカナ・ストライクス」。今週も開発のレッドスタッフが秘話を語るぞ！

『アルカナ・ストライクス』スペシャル座談会！ PART2

先週に引き続きお送りするスペシャル座談会のパート2。今回の出席者は、マップやカードのデザインを担当したビジュアルチームが中心。意外な「アルカナ誕生秘話」も聞けるぞ。

カードデザインは2年がかりで300種類！

——登場する300種類のカードは非常に膨大な数ですよね。絵を描いた方は実質的には1人だったそうですが。
関■デザインは島田が担当しました。最初にゲームの企画が上がってきた時、社内プレゼン用のムービーを作ってみたんですが、そこでの担当が島田だったんです。でも、その段階ではまだキャラクターデザインに誰を起用するかは決まっていませんでしたが、作業を重ねているうちに島田のデザインの良さが出てきまして。
島田■大変でしたが、皆さんがバックアップしてくれたので、なんとかやり遂げられました。特に苦労したのは、カードの四角い枠の中で構図のバリエーションを持たせなければいけないところでしたね。映えるポーズを考えながら、似たような雰囲気にならないように仕上げていったんですが、その苦労はホントに300種類分以上ありましたね（笑）。
関■１枚の絵を仕上げるのに大体２～３日はかかったので、カードデザインだけでも２年くらい費やしてしまいました。
——手がけた中で、特に思い入れのあるカードとか、ありますか？
島田■苦労したものばかりなんで、全部気に入ってるんですけど（笑）、そうですね、魔女（パップ）のカードはお気に入りの１つです。でもそのカード、最初はボツだったんです。企画書のイメージに合わないということだったんですが、その後にまた拾われて、今ではなぜか一番人気があるカードになってます（笑）。
——マップやダンジョンのデザインも、カードと並行して進めていかれたんですか？
長橋■そうですね。そのフィールドが持っている属性がイメージの元になっています。炎の属性が強いフィールドでは火が燃えているときの揺らめきですし、水のフィールドなら流れる水のようなイメージなんです。
関■企画の方からマップデザインの大まかな原案は上がっていたんですが、そこから実際に膨らませていったのはすべて長橋でしたね。
長橋■例えば「水」という言葉からはギリシアの神殿のような建物をモチーフにしてみたり、「火」だったら砂漠とかエジプトとか、そんなイメージから作っていったんですが、苦労したものもありましたねー。

先行公開!!!! カードの主役「モンスターカード」だ！

アルカナワールドには、６つの国が存在している。国ごとに隠された謎を解いていかないと、君はすべてのカードをコレクションすることはできない!! そんなアルカナ・ワールドを、無限大に盛り上げる総数300種類にもおよぶ、超美麗なカードたち。その中でも主役となるのが「モンスターカード」となるわけだが、今回はメインキャラクターデザイナーの島田さんが手がけた「モンスターカード」の一部を、特別説明付きで紹介しちゃうぞ！ さあ、モンスターの持つ個性と特徴をとくとご覧あれ！

スライム／アグア
腐敗した血液から生まれたモンスター。生気を求めて人を襲うように。

マーメイド／アグア
水を愛する心優しき人魚。その涙を飲むと千年寿命が延びるという。

レイスウォール／グラン
「時」を見つめ、時代を生きてきた壁。民族を守るとされている。

トムボイ／グラン
恋愛という言葉を知らない悲しい種族。女性という概念はない。

パップ／エア
大魔法使いを目指す魔女っ子。世界一有名になるため、只今修行中。

バードマン／エア
選ばれし聖なる民が覚醒した姿。背中には真っ白い大きな翼を持つ。

マンドレイク／フレイ
不老不死の力を持つとされる植物。お気に入りの植木鉢といつも一緒。

サンドマン／フレイ
砂漠に潜む砂人間。３度の飯より、砂遊びが大好き。

フェアリー／ニュートラル
世界一小さな妖精。好奇心旺盛で何にでも興味を示す。

企画&遊び人
藤本昭則

開発部所属。企画の立ち上げから、カードゲームとしてのアイデアをゲームに盛り込んでいく役割を担当。手作りカードを遊びながら一喜一憂している様子から「遊び人」の肩書きが。仕事なのにねぇ（笑）。

「アルカナ」の原点は手作りカード

CHECK POINT

企画の段階でカードゲームのルールをどうやって取り入れていくか。そんなムズかしそうな課題は、なんと手作りのカードゲームで試行錯誤を繰り返しながら練られていったのだ！　その手作りカード、実際に見せてもらったけど、マークや絵柄も独自のものがつけられていて、そのまま遊んでもなかなか楽しそうなシロモノだったぞ。

これがその手作りカード。何百枚ものこのカードをすべて作ったのは藤本氏。

アートディレクター
関　和義

レッドカンパニー開発部課長。ムービー演出も含めたグラフィック全般の監督を担当。「アルカナ」のファンタスティックな世界を演出したビジュアルデザインは、すべてこの関氏の指揮によるものだ。

手作りのカードで遊ぶのも楽しかった

――特に苦労したのはどんなマップでしたか。

長橋■ギア（雷）のマップでしたね。ちょっと機械っぽい感じから膨らませていったんですが、難しかったです。でも自分で一番良くできたなと思うのもやっぱりギアですね。

――前回の座談会で、企画段階では手作りのカードで遊んでいたという話が出てきましたが、その時の中心人物が藤本さん、とのことですが（笑）。

藤本■はい。そうやって遊びながらルールや設定を考えていったんですが、A4のコピー用紙を切ってカードを作ってたんですよ。火の属性のやや弱めのモンスターだったら「トロ火」とか書いて（笑）。

――それもカード一式作るとしたら大変ですよね。

藤本■そうですね、大体1週間でざっと作ってから遊んでみるんですけど、1人で遊んでてもピンとこないんです。だから社内の手のあいている人を捕まえてはテストプレイをしてました。当然、はじめの段階ではあまりルールも作ってないので、面白くないとか言われちゃう（笑）。そこでまた付加ルールをつけたものを作って遊んでみて……ということを何度も繰り返して作り上げました。

――その時にあったルールで採用されなかったものとか、あります？

藤本■ルールというか、設定とかはありますよ。基本のステータスを作った後に裏設定ということでモンスターのそれぞれのストーリーを作って遊んでました。例えばあるモンスターとあるモンスターは実は親友だったとか、昔は恋人同士だったんだけど今はそうでもない、とか（笑）。作っている本人としては、ゲームもいいですけど、そんな風に遊んでた頃も楽しかったですねー。

僕はこの企画を始めるまではカードゲームをほとんど知らなかったので、自分で考えて、楽しみながら、やってましたよ。

描き込まれたフィールドマップも「アルカナ」の世界ならでは。

メインキャラクターデザイン
島田直子

開発部所属のデザイナー。ゲーム中に出てくるほとんどのカードのデザインを担当。でも本人は、カードゲームやRPGはほとんど遊んだことがなく、好きなのはもっぱら格闘ゲームとのこと（意外）。

デフォルトの名前に注目！

CHECK POINT

入手したカードにはすべて名前を付けることができる。そのとき何も名前を付けなければあらかじめ設定されている名前でプレイするのだけど、そのデフォルトの名前に、いくつかケッサクな名前が付けられているとのこと。例えばスライムのモンスターカードには「ベトゾウ」なんて名前が付けられているそうな。いっそすべてデフォルトの名前で遊ぶのもいいかも。

名前ひとつでカードにわいていくる愛着も変わる。あなどることなかれ。

マップデザイナー
長橋麻理子

開発部所属のデザイナー。フィールドやダンジョンなどのマップ全般のデザインを担当。「運の要素が重要なゲームです。好きな人はハマるんじゃないかな」とのこと。

プチドラゴン／ニュートラル

生まれたばかりの龍。人なつっこい性格を持ち、意外と泣き虫。

ヘビードラゴン／ギア

未知なる力に目覚めた龍。人情に厚い性格を持ち、ケンカ好き。

REDドラゴン／メタ

「アルカナ」に伝わる伝説の龍。誇り高き意志と最強の力を持つ。

四不象（しふぞう）／イン

人の見る夢を食としている妖怪。現世との接触はあまり好まない。

メディアクロック／ギア

一時ブームになった思考回路を持つ人型の目覚まし時計。

カードはまだまだあるぞ!!

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.10

アーケード エクスプレス
Arcade Express

今週の新作タイトル「私立ジャスティス学園」(カプコン)

魂を燃やせ!!

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™

格闘アクションというジャンルを確立させ、次々に人気作品を世に放ってきた老舗のカプコンが、今再び、新たなる作品を生み出す。格闘アクションでは主に2Dを専門に手掛けてきたカプコンだが、この作品には近ごろ人気の3Dポリゴンの技術が採用されている。だが、2D格闘で培った安心感のある操作性は失われてはいないぞ。

●カプコン●稼働時期未定●3D対戦格闘

カプコンより

カプコンが自信を持ってお送りする3D対戦格闘ゲーム「私立ジャスティス学園」。学園の平和を守るために立ち上がった生徒たちの、青春をかけた熱きバトルが今、幕を開ける! 根性ゲージをためて、決めろ青春の「完全燃焼アタック」! 必殺の一撃、「愛と友情のツープラトン攻撃」!! とにかく熱いこのゲーム、ぜひ直接その熱さに触れてみてください!! (カプコンパブリシティチーム)

STORY

高校生無差別誘拐事件発生!

平和な日本を突然襲った高校生無差別誘拐事件。警察ですら手が出せない強大な敵を相手に、生徒自身が立ち上がった……。この誘拐事件をきっかけに、高校を舞台とした若者たちの人間模様が展開される。格闘アクションはキャラクターだけに捕らわれがちだが、この作品ではストーリー性が重視されており、対戦のみならず1人プレイでも楽しむことができる。

コインを入れて!

ひなた
「キミは、あの事件のことを探ってるんだよね?
私もまぜてよっ!」

キャラクター紹介

太陽学園

バツ
正義感は強いが、直情的で喧嘩っ早い所が玉に傷。行方不明となった母・雫を救うべく闘う。

恭介
クールで理論家。バツの母親探しを協力して共に闘うが、彼にはいえない秘密を握っている。

ひなた
今風の元気いっぱいの女子高生。母校である太陽学園が襲撃され、闘うことを決意した。

五輪高校

将馬
短気で負けず嫌いだが、正義感はとても強い。襲撃された兄の修一の無念を晴らすべく闘う。

夏
勝ち気で男勝りな性格を持つ。各クラブの主力メンバーが襲撃され、原因究明に乗り出す。

ロベルト
ブラジルの血が1/4入った高校生。将と夏が暴走しないよう、お目付け役として加担している。

 ※画面写真および記事内容は開発中のものです。

操作解説

いつものボタンじゃないぞ！

カプコンブランドの格闘アクションは6ボタン仕様が主流だが、このゲームは弱と強の威力のパンチとキックの4ボタンで構成されている。レバーによるキャラクターの操作には、ガード(空中可)や前後へのダッシュ移動といったおなじみのものに加え、起き上がり攻撃や軸移動、回り込みといった特殊な操作も含まれているぞ。

カプコンの格闘アクションに慣れている人なら操作に戸惑うこともないだろう。

ロイの必殺技が炸裂。キャンセルなどもあるのだろうか?

根性ゲージ

若きパワーを溜めよ！

画面下部に表示されているのが根性ゲージで、後述する完全燃焼アタックや愛と友情のツープラトン攻撃を使用するときに必要とするパワーの源だ。これは攻撃を出したり、相手の攻撃をガードしたときなどに少しずつ蓄積され、一定量に達するとストックとしてキープされる。ゲームスタート時のストックは3つで、最高は9つまで。

ゲージの蓄積量はまだ不明だが、必殺技をヒットさせたときの量は多いと思われる。

根性カウンター

渾身の一撃で燃え尽きろ！

根性カウンターとはガード状態から反撃に転じる手段。相手の攻撃をガードで受け止めている一瞬の間にレバー入れ強攻撃や必殺技のコマンドを入力すると、ガードモーションからその攻撃が繰り出される。根性ゲージは消費されないぞ。

ロイの根性カウンターが成立。入力のポイントを見極めよう。

完全燃焼アタック

入魂の反撃手段

根性ゲージのストックを1つ消費することで使用できる強力な必殺技。各々のキャラクターが放つ渾身の一撃だが、根性ゲージを必要とするので安易な使用はゲージの無駄使いに終わる。性質を覚えて確実にヒットさせたい。

これは普通の必殺技。完全燃焼アタックは演出が派手になり威力も激増する。まさに完全燃焼！

熱血コンボ

熱く決めろ！ 連続攻撃！

格闘アクションの醍醐味といったら連続技。このゲームでは、特定の順番に攻撃ボタンを押すことで通常技などを連続的に繰り出すことができるので、お手軽に連続技を成立させることができる。その流れは主に弱から強攻撃など、威力の高い方へと連係できるぞ。

通常技の連係から必殺技へつなげることも可能なようだ。

愛と友情のツープラトン攻撃

友情爆発！

プレイヤーと同じ学園の中から相棒として選択するキャラクターと共同で繰り出す超強力な一撃。根性ゲージを2つ消費することからも、この技がいかに強力なのかがうかがえるだろう。また、この攻撃は相棒となるキャラクターによって技の形態が異なるため、使い方も大きく変わってくる。必殺技と同様に性質を把握する必要があるぞ。

2人がかりで1つの必殺技を作り上げるという友情の結晶。爽快感もひとしお。

パシフィックハイスクール

PACIFIC

ロイ
成績抜群のスポーツマン。父親から不穏な動きを見せるジャスティス学園の調査を依頼される。

ティファニー
自他ともに認める美貌が誇り。片思いのロイが振り向いてくれないかと、彼に協力する。

ボーマン
温厚で大人びた性格。ジャスティス学園を調査するロイとティファニーの監視役として同行。

外道高校

外

岩
並外れた怪力の持ち主。兄貴分の醍醐が失踪し、弟と称するアキラと共に醍醐の探索に出る。

アキラ
気が強く無口。突然行方不明になった実兄の醍醐の行方を追って外道高校に転入してきた。

エッジ
卑怯でいい加減な性格。行方不明になった外道高校総番長の醍醐の行方を追っている。

ジャスティス学園

英雄
口下手で人付き合いが苦手な40男。近ごろの学園のやり方に何かしら疑問を抱き始めている。

雷蔵
私立ジャスティス学園の学長。豪快かつ快活な性格の持ち主。彼の目的は誰も知らない……。

響子
元・某医科大学整形外科助手の経歴を持つ。英雄同様最近の学園のやり方に疑問を持ち始める。

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

HELLO!! CAPCOM Vol.41

ZERO2′のタイムアタックにはみんな応募したかな？　今回はいよいよ結果発表。かなりハードで熱い時間とのバトルが展開されたので、必見だ！

ZERO2′ タイムアタックコンテスト結果発表！

「隠しキャラを含めて自由」ということで、驚くことに9割以上の人が真豪鬼を使用しての応募となった。タイムが速い人の特徴は瞬獄殺をメインにしたパターンがほとんど。他にゲージを使った人もいたが、3分を切るのはかなり困難だったようで、たった3人がこの記録を残した。

1位になった大谷さんには約束どおり27日発売の「X-MEN VS. ～」を送るので待っていてくれ。

ゲージを3つ使っても、瞬獄殺の圧倒的な威力とスピードは実に魅力的だったようだ。ほとんどの人がこれを使用。

真豪鬼以外のキャラを使っている人は、結果こそ出なかったものの、持ちキャラの強さを強烈にアピールしていたぞ。

順位	氏名／キャラ	タイム	コメント
1位	大谷　修／真豪鬼	2分47秒86	1キャラ当たりにかかったタイムが平均して9.1秒!!　まさに瞬殺という言葉が似合っていた。
2位	中村典浩／真豪鬼	2分50秒50	前半戦でのゲージをあまり使わなかったのが、2位に甘んじた原因か。とはいうものの、このタイムは立派。
3位	宇津見隼人／真豪鬼	2分56秒03	瞬獄殺を使った人が多い中、オリコンをメインに使ってこのタイムは見事。ビデオの構成も面白かったね。
4位	二階堂聡／真豪鬼	3分00秒08	斬空波動拳に頼りすぎたのか、敵にガードされる場面が多く、いくつかのキャラとの戦いが長引いていた。
5位	吉浜　学／真豪鬼	3分13秒26	大足払いで相手を転ばせてばかりで、結果的に起き上がりを待っている時間がタイムロスに繋がってしまった。

大プッシュの部屋

相変わらず横向きと男性キャラのイラストが少ない。それを描けば、採用の可能性がグッと上がるかも!?

千葉県／流鬼
むちゃくちゃかわいいリリスと、後ろで獲物（リリス？）を狙うバレッタとの対比がいいカンジ。色使いもていねいで好感が持てます。

福島県／沙翁やすね
バレッタのちょっといかがわしい部分がバッチリ。それにしてもドクダミねぇ。

東京都／しゃな
おっちょこちょいのレベッカも今はどうしているのか？一人前になっているのかな。

愛知県／横山大樹
筋肉の質感が男の美しさを感じさせてくれる。背景の処理も手伝って、スピード感がバッチリ！

大阪府／エムハラ
ウォーザードの移植希望は相変わらず高い。いったいサターンへの移植の可能性はあるのか？　とっても気になるよね。

春麗イラストの締め切り迫る!!

春麗のイラストも締め切り（11月28日必着）が近くなってきたぞ。他の「大プッシュ」や「もじ文字しないで」のコーナーも含めてみんなの投稿を心待ちにしているからヨロシク。

VOL.42 投稿者プレゼント

サターン版バイオに特典として付属されていた小説を、ハガキ採用者の中から抽選で3名様にプレゼント。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

ロックマン生誕10周年を記念して開かれた「ロックマン大大博覧会」もめでたく終了。今回は、弊社も参加した世紀の大イベントの模様をお送りします！

ロックマン大大博覧会11/9取材の巻

11月9日。この日東京ドームではK-1グランプリが行われたが、その隣で行われたロックマン大大博覧会もK-1に負けない混雑ぶりを見せた。

とにかく入場者数の多さにビックリしました

編:大大博覧会は大盛況のうちに終了しましたが、いかがでしたか?

稲船:驚きましたね。当初3000人＋αの入場者を見込んでいたんですが、実際は約8,500人だったんですよ。

編:ロックマン千人体操も容易にできないほどでしたね。

稲船:大きな事故もなかったし。強いて言えば、ライセンスグッズがあっという間に売り切れてしまって、せっかく並んだのに買えなかったという苦情がありましたが。買えなかった方にはご迷惑をおかけしましたが、ある意味嬉しい誤算です。「こんなに人気があるんだ」と安心しつつ、プレッシャーも感じましたけど。　あと、お子様の来場が多かったのも嬉しかったです。やはりお子様に楽しんでいただきたい、というのが主旨でしたので。御両親も、「こんなにロックマンが好きなら、今度のクリスマスにはロックマンを買ってあげよう」と思ってくれるといいですね。僕自身も子どもがいますが、やっぱり子どもが一番欲しい物を買ってあげたいですから。

編:若い女性のグループも多かったですね。遠くのほうから稲船さんをチェックして喜んでいる子たちもいましたし(笑)。

稲船:遠くにいないで来てくれれば良かったのに。少しくらいなら話もしますし、サインもしますよ。ただし女の子！男はダメですからね(笑)。実は今回結構お客さんに呼び止められたんですよ。で、「すわっ、俺のファンか?」と思ったら、たいてい「トイレどこですか?」(笑)。

(**パブリシティチーム青木**:稲船さん、背が高いから……)

編:昔のロックマン作品もプレイできたわけですが、人気がありましたよね。

稲船:ええ。開場早々駆け込んでいったのがロックマンの1って人もいて、「おいDASHちゃうんか！」って(笑)。過去のタイトルがこんなに人気があるなら、移植など考えないといけないかなと思うんですが、開発がそこまで手が回らないのが実状でして。とにかく、みんなが楽しめるものを作らなくては、と思いました。

一緒に写っているサルはDASHに出てくるデータくん。一見ロボットだが、実は中は……。

開発本部 第二制作部長
稲船 敬二

「船水が来れなくて、残念でした。一緒にロックマン体操をやってくれるって約束したのに……(泣)」

ロックマン大大博覧会 in後楽園プリズムホール

ロックマンマーケット

ライセンスグッズ販売は終日大混雑。ロックマンどら焼きは瞬時に売り切れ。

ラジコンサーキット

ロックマンのラジコンが登場！　実際にそれを使ってのレースも。

プリカ&マイスタンプコーナー

この日だけのロックマンオリジナルバージョンが楽しめたプリカ。

バンジーラン

強力なゴムの力に逆らって前進！　誰が一番遠くまで行けたかな？

ロックマン縁日コーナー

昔懐かしい射的やわたあめが。わたあめの袋はもちろんロックマン!

ロックマンキャラクターショー

さらわれたラッシュを取り戻せ！　迫力満点のアクションが繰り広げられた。

仲間由紀恵ステージ

ロックマンX4の主題歌を歌う仲間さん、歌もおしゃべりもキュート。

ガネーシアステージ

サポートのギターを加え、ノリノリのステージを魅せてくれた。

森下玲可ステージ

期待のロックマンDASHの主題歌を、歌唱力抜群の森下さんが熱唱。

史上最強のロックマンクイズ王決定戦

稲船氏もビックリのクイズ王は、山口県の重松クンに決定！

ロックマン千人体操

おなじみロックマン体操。指導するのは前日結婚したばかりのりょーじ山本氏。

ソフトバンクブースも大盛況!!

ご来店ありがとうございました

サタマガと姉妹誌ザ・プレも売れ行き好調。実は編集スタッフも販売に参加してました。自ら作った本が売れていくのはウレシイものですな。

これが当日のみ発行のサタマガ号外だ。来れなかった人に抽選でプレゼントするので次のページを見よ！

「ロックマンDASH」サターン移植を実現させよう！

食わずに死ねない ロックマンDASH

編：PSの「ロックマンDASH」はやはり大人気でしたね。

稲船：DASHは「ますロボット、そしてアニメ」というロックマンの主題は残しつつ、過去のロックマン作品とは全然違うものになっています。もちろんロックマンですからアクションは楽しめます。でも、それだけだと、アクションができない人は離れてしまうでしょう？　今回はRPGの要素もあって、お金を稼げばなんとかなる部分が多いんですよ。まずライフゲージを多くして防御力を上げようとか、いい武器を買って攻撃力を上げるとかもできます。街で物を拾ったり、TV局では番組に出てミニゲームで賞金を貰えたり。いつものロックマンでは、とにかく頑張ってボスを倒すしかないんですが、DASHならボスを倒すためにいろんな手段が講じられる。単純に分ければアクションRPGということになるんですが、既存のそれらとは違った感じになったと思うんです。食わず嫌いの人にもぜひプレイしてほしい。やってみて面白くないと判断されるならかまわないんですが、食わずに美味しいものを見逃している人もいるはずですから。

編：他機種版のゲームということで見逃しているサターンユーザーも、ちょっとどこかで試食してほしいですね（笑）。これならウチでも食べたいと思う人も多いでしょう。最後にサターン版の「スーパーアドベンチャーロックマン」はどんな感じですか？

稲船：今日のお客さんにもずいぶん人気があったんで、できるだけ早く発売したいです。これは子供さんに楽しんでもらおう、ということに撤したゲームで、アニメを見るように楽しんでほしい。あとはロックマンファンのコレクターズアイテムとして……最初は限定版ですから。それになんといっても3枚組5,800円ですから。ぜひ買ってプレイしてみてください。子供に帰った気持ちになれますよ。

「10周年の締めくくり作品というより11周年の始まりの作品と考えたい」。20周年へ向けて頑張ってください！

「ロックマンDASH」移植希望

「なんでサターン版を出してくれないの？」と悲しむより、ハロカプに「サターンに移植して！」と熱い思いをぶつけよう。「サターン版はこうしてほしい」という意見や、DASHのキャラのイラストも大歓迎。DASHの情報はカプコンのホームページや姉妹誌のザ・プレを見てね。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン
ハロカプ「移植へDASH!」係まで

大大博覧会へ行けなかったキミにプレゼント

大大博覧会用のサタマガ号外をプレゼント。大大博覧会のみのグッズもいくつか用意。欲しい人は「カプコンに開いてほしいイベント」を書いて下記まで。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン
ハロカプ「号外！号外！」係まで

大大博覧会のみのロックマンバージョンプリカの見本。魔除けにオススメ(?)。

まだまだおハガキ募集中！

拡張RAMカートリッジ4MB オリジナルシール募集！

昨日発売のサターン版「X-MEN VS.～」と同時に登場の4M拡張RAMカートリッジ。これに貼るオリジナルシールを募集。縦5cm横8cmの裏がシールになっている用紙を使うこと。締切は12月24日。あて先は「ハロカプ4MRAMシール係」。

オジー愛車の名前募集！

カプコン自転車部オジーの愛車に名前をつけよう。あれば、由来も添えて「ハロカプ チャリンコチャリチャリ係」まで。締切は同じく12月24日だ。なるべくカッコイイ名前がいいというオジーの希望があるので、一応考慮に入れてね。

シェーキー秋友のアメコミ講座

VOL.6 セイバートゥース

突然ですが、明日から文明はナシ！ テレビもゲームも紙も文字もないから、サタマガもカプコンも消滅！ もちろん、電気もガスも水道もガソリンもなくて、車は走らず、蛇口ヒネっても水は出ないし、水洗便所も流せない。っつうか、車も蛇口も便所もナシ！ いろんな道具も、服も靴もナシ！ 食いモノは全部、ナマ！ 生きてる動物を、手で捕まえてナマのままカジって、喰う!

そんなことになったら困るでしょうねえ、普通。でも、あんまり困らなさそうなヤツが、アメコミの世界には結構います。前回話題にしたウルヴァリンなんかもそうですが、もっと馴染みそうなのが、今回ご紹介するセイバートゥース。

コイツは、ウルヴァリンと同じようなケモノの能力を持ったミュータントで、お仕事は殺し屋。それも鉄砲とか使えば簡単なものを、肉を引き裂く感触が好きだからってんで、爪や牙で相手をバラす、結構とんでもない悪党です。依頼はどんどん来るから殺す相手には困らないし、殺したら殺した分だけ、ゼニも入る。豪邸に住んで高級車を乗り回して、いい服を着て高い酒を呑んで、たまにゃヒーローと遊ぶのも悪くない…と、いいことずくめのはずだったんですが、世の中そこまで甘くはありませんでした。

残酷非道で流血大好きなセイバートゥースにも、ほんの少しだけ、ニンゲンらしい良心のカケラが残ってたんですね。いくら小さい良心でも、普段の行動が行動なもんだから、罪悪感とかは相当なもので、放っておけば正気じゃいられないほどでした。で、コイツは、バーディーという美人秘書のテレパシー治療で罪悪感を和らげながら、なんとか強がってたんですね。カプコンのゲーム『X-MEN vs.ストリートファイター』に使われたのは、この時期のセイバートゥースです。必殺技とか勝ちゼリフで、バーディーも出てきますよ。　ところが、このバーディーが、セイバートゥースの実の息子、グレイドン・クリードに殺されてしまいます。普通の人間であるグレイドンは、バケモノのオヤジから生まれたことを恨んで、復讐を企んだんですね。心の救いを失って、錯乱するセイバートゥースの運命は…詳しくは、小学館プロの『マーヴルクロス』2巻とかを見てみてください。

コイツには他にも、ウルヴァリンの元同僚だとか、ウルヴァリンを息子と思いこんでたとか、ガンビットに恨まれてるとか、色々オイシイ話があるんですが、残念ながらページが尽きました。リクエストがあれば、また書くチャンスもあるかもしれませんが。

セイバートゥースとウルヴァリンのケダモノ大激突は、『マーヴルクロス』9巻に収録されてます。他に、日本語版『X-MEN』2巻にも出演。剛毛オヤジマニアは必見だ！

ついに登場 ストⅢ版 豪鬼

隠しキャラのときもあれば、レギュラー入りしていたりと、何かと話題の絶えないあの豪鬼が、ストⅢシリーズに存在することが判明！ 使用コマンドとキャラ性能を紹介する!!

豪鬼使用コマンド

リュウにカーソルをあわせて↓↓↑
ケンにカーソルをあわせて↑↑↓
リュウにカーソルをあわせて↑
ケンにカーソルをあわせて↓
ショーンにカーソルをあわせて↓↓↑↓↑↑↑

ストⅢシリーズ初参戦の彼の実力は!?

今回隠しキャラとして存在が発覚した豪鬼は、これまでストリートファイターシリーズにも何度か登場してきたが、リュウやケンと比べて一長一短の性能を持っていた。それは今回も同じで、竜巻斬空脚からの追い打ち攻撃などは相変わらず成立するものの、攻撃力と防御力が若干低めに設定されている。しかし、このシリーズなりの長所も数多くあるようだ。

豪鬼のスーパーアーツセレクト。お馴染みの技に加え、見慣れない名前の技も追加されている。

必殺技

豪鬼の持つ必殺技には、豪昇龍拳、豪波動拳、灼熱波動拳、斬空波動拳、竜巻豪斬空（空中可）、前方転身（前転）、などがある。また、前方ジャンプ中頂点で↓中Kと→＋中Pの特殊技と、立ち中P→立ち強Pのターゲットコンボも確認できた。必殺技だけを見るとストリートファイターZEROの豪鬼に仕様が近いようだ。

豪鬼を象徴する必殺技、斬空波動拳。間接的に攻撃するため、跳び込むときに役に立つ。ジャンプ中↓＋中Kとまぜて使おう。

スーパーアーツ

豪鬼のスーパーアーツは他のキャラと同様に３つある。その中でも目新しい滅殺螺旋脚は竜巻斬空脚を出しながら猛烈な勢いで垂直に上昇する技で、感覚的にはケンの神龍拳と似ている技だ。滅殺豪波動は計６ヒットするので真空波動拳にも打ち勝てるうえに、空中からでも出せるという特典もある。滅殺豪昇龍はケンの昇龍裂破に酷似している技だ。

瞬獄殺もあるぞ!!

どのスーパーアーツもゲージMAX使用。コマンドは弱P＋弱P、→、弱K、強Pで確認。必殺技キャンセルも可能だ。

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK

隠しカラーも発覚!!

このゲームではPとKのそれぞれ弱から強で計６色のカラーがキャラクターに設定されているが、これ以外にももう一色のカラーが存在する。それは弱Kと強Pの同時押しカラーだ。

イブキの隠しカラーは全身ピンク尽くし。ゲーセンで使うしか。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「ル・マン24」市街地コースをワンポイント攻略！

今回は「ル・マン24」攻略第２回目ということで、サルテ・サーキットの走り方に続き市街地コースを攻略していこう。そして謎の裏技もどーんと公開するぞ！

SEGA AM R&D DEPT. #3

あのスティーブン・小笠原氏も出演!?

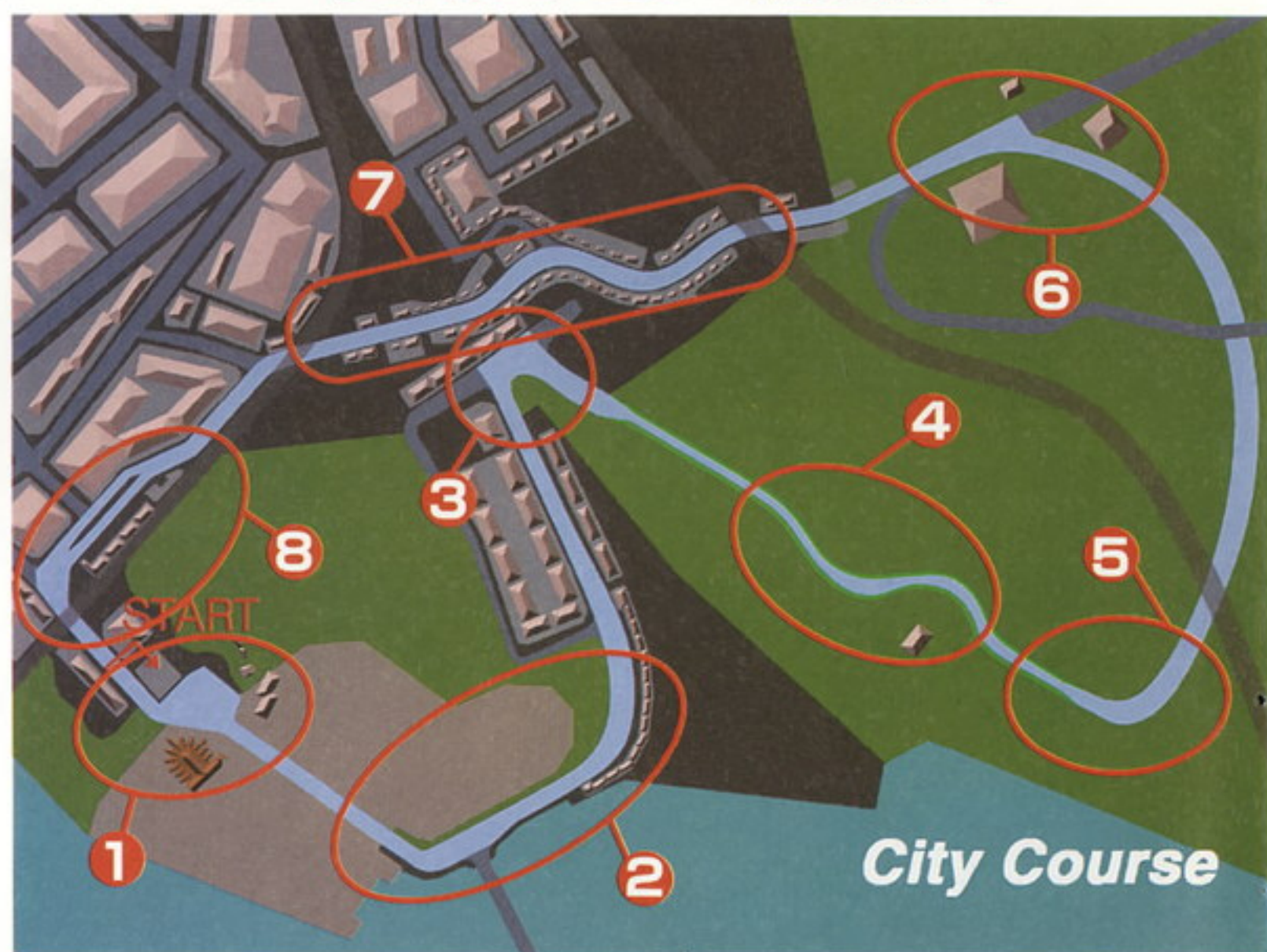
LE MANS 24™

●セガ●稼働中●レース●MODEL3基板

市街地コースを大攻略！&ナゾな裏技も大紹介!!

基本セオリーは同じだが……

というわけで今回はスプリントレースで走ることができる市街地コースの攻略法だ。まず最初にいえるのが、基本的な走り方自体はサルテ・サーキットと同じだが、全コーナーを６速ではさすがに走れない、ということ。ヘアピンに代表されるタイトなコーナーがコース後半に集中しているため、ＡＴなら気にする必要はないがMT車であれば必要に応じてシフトダウンしてやらなければならないワケだ。もちろんそれ以外での走り方は同じで、ブレーキで減速するのではなくアクセルオフによるブレーキング、ドリフトさせるのではなく極力グリップ走行、などと基本セオリーは変わらない。なお、今回の攻略は以前紹介したスーパードリフト（加速するドリフト）を使用しないことを前提としているので、それを使う人は参考にならないかも。

基本的な走り方は変わらないが、サルテ・サーキットと比べるとかなり難易度は高い。

City Course

POINT 1 カドに引っ掛らないように

スタート直後は、軽い左、そして右とＳ字状になっている。難易度は決して高くはないのだが、まっすぐ直線的に抜けようとすると最初の左のイン側に接触する危険性が高く、スタート早々ダサダサな走りになりかねない。もちろん、一番いいのは直線的に抜けることだが、素直にステアリングを切って曲がってやることも大事だ。

この左に最も引っ掛りやすい。慣れないうちはムリはせず、安全にクリアしてやろう。

POINT 2 最高速重視でコーナリング！

スタート後、軽いＳ字を抜けると下り勾配のストレートエンドに比較的タイトな左コーナーがある。そこは５速ハーフアクセル程度でアウト・イン・アウトし、その直後に大きな左の高速コーナーが待ち受けているが、そこは軽くステアリングを当ててやる感じで５→６速と立ち上がる。インベタにこだわらず、車速重視のラインを！

全開で立ち上がっていき、決してスライドはさせないこと。終始グリップ走行で抜けよう。

POINT 3 一気に3速まで落とせ

さて難所の1つヘアピンだ。ここは最初のうちはラインは気にせず、なるべくスムースにクリアできるようにしよう。楽に曲がる方法はアクセルをハーフくらいで固定しシフトダウン、エンジンブレーキのみで減速しつつ曲がる方法。一気に3速or 2速まで落とせ。

全開にすると挙動が乱れやすくなるのでハーフ固定がコツだ。

POINT 4 アクセルワークが肝心

この複合コーナー地帯は入口で5速、コーナーに入ってからは4速でタイミングよくステアリングを切ると同時にアクセルワークをしてクリアする。アクセルを抜いて切り込み、全開、そしてまた抜いて切り込む、という具合。リズミカルに抜けることが最重要だ。

ムリにインを突く必要はない。グラベルに乗らないように注意。

POINT 5 少しアクセルを抜こう

トンネル入口の左コーナーは意外とタイト。5速全開でも抜けられるが、ステアリングを切る角度しだいでは簡単にリアが出てロスにつながってしまうため、入口でほんの少しアクセルを抜き、荷重を十分にフロントに移したうえで切り込み、全開で立ち上がるようにしよう。

無理に突っ込むとリヤが流れ出すので注意。ロスになるぞ。

POINT 6 917Kの人は出口で注意!

トンネルからしばらくは高速コーナーとなり、特に難しい要素はないのだが、ポルシェ917Kを使っている人は出口でジャンプしてしまい、ラインしだいでは壁に激突する危険性があるので注意したい。対処策としては出口でアウト側にいかないか、少し減速すること。

917K以外の車を使っていれば全開でもなんら問題ない。

POINT 7 接触するよりは減速を!

ここからは少々キツい中速複合コーナーが続き、コースレイアウトを覚えてないと普通に走ることさえままならない。1ついえることは、5〜6速全開でのクリアはほぼ不可能なので、最初のうちはコーナー手前でアクセルを抜いてやり、確実に減速させて進入するように。壁に当たるよりはマシだ。

接触はしたくないので、あまりインを突く必要はない。安全にセンターを走れ。

とにかくコースを覚えることが先決。攻めるのはそれからでも遅くはない。

POINT 8 最後の分岐がポイント!

最終コーナー手前で、植木を挟んでの簡単な分岐がある。右に進んだ方が最終コーナーは楽になるが、アザーカーも右に進むために、そういう場合は左へ進むといい。ちなみに右へ進んだ場合も6速全開で最終コーナーをクリアすることは不可能。適度にアクセルを抜いて車速を調整してやろう。

ココが植木の分岐地帯。いずれにせよコース幅が狭いので接触には十分注意を。

最終コーナーは5速に落とした方が楽に抜けられる。当然アクセル全開では×。

「ル・マン24」裏技5連発!!

ここでは、すでに知っている人は知っている「ル・マン24」の謎の隠しフィーチャーを紹介しよう。"まあコレはアリだな"というモノから"なんでこんなモノまで!?"と思わず疑問を投げ掛けたくなるようなものまで4つだ。

その1 ポルシェ917Kが使える!

耐久レースモードで24時間完走するとEXTRAレースで対戦できたポルシェ917K。鋭いプレイヤーなら絶対使えるようになるはずと思ったことだろうが、やっぱり使えてしまう。あのマツダ787Bを大きく上回るスピードとパワーはスゴいの一言。また、ミッションが5速までしかないのは昔のクルマであることを物語っている。

最強マシーン登場!!

コイツで1コインクリアも夢じゃない……かも。

やり方

車種選択画面でマシンを選択するときにハンドルを目一杯左に切って、視点1と視点2、さらにブレーキを踏みながらアクセルで決定。

その2 マシンカラーを変える!

ちょっとした小技。実は各マシンにはもう1つのカラーバリエーションがあり、この技を使うことによってマシンのカラーリングを変えてしまう、というもの。意外とマニアックなカラーリングが入っているので、GTレースが好きな人は試してみるといい。

真っ赤なフェラーリF40はどこかで見たようなカラーリングに変身。

当り前だがカラーチェンジによってマシン性能が変化するなどということはないので念のため。

やり方

車種選択画面でマシンをセレクトする際、スタートボタンと視点1を押しながらアクセルで決定する。

その3 ソニックバギー&ポチポチバギーが使える!

何とソニックの乗ったバギーと謎の犬が乗ったポチポチバギーが登場する(ポチポチバギーはソニックバギーでピットインすると出現)。決して速くはないが、面白いのでやってみよう。

やり方

車種選択画面で、ハンドルを左に目一杯切って、視点1とブレーキを踏みながらアクセルで決定する。

コロコロしたデザインで愛敬のあるソニックバギー。基本的な性能はマツダ787Bと同等だ。

ソニックバギー

コイツで24時間を走り切るのもまた一興。ギャラリーもビックリだ。

ソニックバギーでピットインするとドライバーが謎の犬(ポチ?)に。

ポチポチバギー

その4 チーム監督がスティーブン・小笠原氏に!

ソニック&ポチポチバギーを使用すると、画面左下に登場するチーム監督がスティーブン・小笠原氏になる。ベリーグゥよグゥ☆

画面左下に注目。まだ日本にいたころに撮ったものらしいが……。

スティーブン・小笠原氏より一言

ワォウ★お久しぶりネ。「ロスト・ワールド」のスティーブン・小笠原ネ。「ル・マン」のスタッフは、デブ・飲んだくれ・バカ・ゲイ、が揃っていたから、何をやってもおかしくなかったケド、まさかミーを出現させるとはサプライズ! 嫌がらせも程々にしてほしいネ☆

セガAM3研公認企画 Vol.38

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

クロスオーバー

This WEEK is Written by J.K

Dr.ワタリ自らが「スキマティック」を総評

お待たせしておりましたバーチャロンの設定本こと『スキマティック』が、ついに10月23日に発売になりました。というわけで、次回作「オラトリオ・タングラム」で多忙のドクターに直撃インタビューを敢行。はたして、どんな発言が飛び出すのだろうか。

——まずは、ワタリ本について解説をお願いできますか？

Dr.ワタリ■『スキマティック』は、今まで散発的に紹介されていたバーチャロンの世界観、そしてスタッフのコメント等を集大成したものです。

——Dr.ワタリ的には、どのようにこの本に関わったのですか？

Dr.ワタリ■前半部"New Orthodoxy"の本文全部、そして後半部"New Traditionalists"の一部を書き下ろしています。

——それって、質・量の両面においてかなりの仕事量だったと思うのですが、どのくらいの期間を要したのでしょう？

Dr.ワタリ■実作業は今年の６～７月にかけての２カ月の間に行いました。とは言え、平日は『オラ・タン』の開発業務がありましたから、土日のみの作業となりましたけど……。つまり、正味16日程度、ということになりますね。

——７月時点で本文があがっていた、ということですね。…おや？　でも、発売は10月23日でしたよね。この間のブランクは一体？

Dr.ワタリ■依頼していた後半部のインタビュー関係の原稿上がりが異様に遅れたのです。

——なるほど。ちなみに、内容面についてはいかがですか？

Dr.ワタリ■前半部"New Orthodoxy"では、日本が世界に誇る巨大ロボット・ダメカルチャーの今後のあり方を考えてみました。結構、内容が濃密なのでいっぺんに読むと消化不良を起こすかもしれません。後半部"New Traditionalists"では、この巨大ロボット・ダメカルチャーを愛する人々が、どのような思いをバーチャロンに託しているのか、インタビュー形式で提示してみました。こちらも、結構内容が重い。解読するには、それなりの教養が求められる感じです。でも、まあ全体的に見て、朴訥(ぼくとつ)とした誠実な感じは出ていると思います。

——最近、この手のジャンルに関してはテキストベースでここまで深く立ち入ったものはなかったように思うんですが。

Dr.ワタリ■いわゆるエヴァ本が現象論に終始してたり、カタログ的状況羅列本に留まっていたりしたからなあ…。まあ、こんなのも、たまにはあってもいいでしょう？と言うことで(笑)。

——内容的には、決定版的存在になるわけですね。何か、今回の本について心残り、みたいなものはありますか？

Dr.ワタリ■じつは、あります。買っていただいた皆さんには大変申し訳ないことなのですが…残念なことに、この本には誤植が存在します。本来、発行前には入念な校正がなされて然るべきなのに、作業上の行き違いによって最終チェックが不十分だったようなのです。

——そうなんですか？

Dr.ワタリ■もちろん、重版時にはすべて修正してもらうことにな

M.S.B.SYSTEM V.3.3
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC
電脳戦機バーチャロン副読本

サイバートゥルーパーズバーチャロンリファレンス
スキマティック
●ソフトバンク●発売中●2,400円●216P（B5判）

っているのですが、しかし、それでは、せっかく初版を購入していただいた方々に申し訳ない。実際、この事態に気づいたとき、私は心底ショックを受けました。
——ふむふむ。
Dr.ワタリ■誤植って、ゲームで言えばバグみたいなものじゃないですか。作り手としてみっともないし、受け手の皆さんには失礼なことだと思うんですよ。まったく、なんとお詫びすればよいのか…！
——お気持ちは、わかります。
Dr.ワタリ■とにかく、この場を借りてお詫びを申し上げたい。そして、現段階で可能なサポートとして、誤植の正誤表を公開させていただきます。これで、みなさんにおかけした迷惑が解消できるとは思えないけれど……。
——（手渡された正誤表を見て）なるほど。でもまあ、これだけ押さえておけば、最低限のユーザーサポートにはなると思いますよ。
Dr.ワタリ■そのように機能してくれればいいんですけどね。
——話は変わりますが、で、どうなんですか、『オラ・タン』の方は？
Dr.ワタリ■えっ？……あ、ああ、突然話を振ってきますね。やってますよ、やってます。
——開発作業のほうは、順調なんでしょうか？　我々も、早いとこ遊んでみたいのですが……。
Dr.ワタリ■やってますよ。やってますってば。
——……なんか、心配です。
Dr.ワタリ■あ、やっぱり、そう思います？　ぶっちゃけた話、作業はハプニングやアクシデントの連続ですよ。全然、楽させてもらってません。辛いなあ……（溜息）。
——実際問題として、リリースはいつ頃になるんです？
Dr.ワタリ■（遠くを見つめて）さあ、ねえ……。でも、やらねばならないことは、一応順を追ってやっていきますけどね。
——ということは、現在ロケテストに向けて鋭意作業中、ということですか？
Dr.ワタリ■すごい。曖昧な言葉の断片から、なんとか情報を引き出そうとしていますね。
——それが仕事ですから。
Dr.ワタリ■偉いなぁ……。あ、でも、僕もちゃんと仕事してます。安心してください。
——本当ですね？　我々、待ってるんですからね！
Dr.ワタリ■なんか恐いな。まあ、頑張ります。もうちょっと待ってください。
——よろしくお願いしますよ。

というわけで、これが「スキマティック」正誤表だ!!

P.4	目次	034 第一世代VRの概要	036 第一世代VRの概要
P.14	注釈#2	発見されたクリスタルは長軸約40m、短軸約28mの8面体を為していた。	発見されたクリスタルは長軸約4.0m、短軸約2.8mの8面体を為していた。
P.42	右列上から5行目	XMU-04の実戦投入　XMU-04が最初に～	XMU-04の実戦投入は小見出しです
P.48	右列上から1行目後半	それはあくまでも艦載兵器のそれのとして	それはあくまでも艦載兵器のそれとして
P.49	左列上から4行目	のであり、本機がの生産性の最適化～	のであり、本機の生産性の最適化～
P.49	注釈#5	大隊は特殊重戦闘VR大隊と呼称された。	Ali-02aは、本機搭載用に多少仕様が変更されたため、型番も変更されてAli-02rとなった。
P.50	注釈#6	Ali-02aは、本機搭載用に多少仕様が変更されたため、型番も変更されたてAli-02rとなった。	大隊は特殊重戦闘VR大隊と呼称された。
P.50	右列上から19行目	れて4いた。	れていた。
P.55	上から38行目	おそらくバイパー、は何らかの～	おそらくバイパーは、何らかの～
P.56	左列上から19行目	V.C.9D年に制式採用された～	V.C.9d年に制式採用された～
P.56	右列上から47行目	な事故にちなみ、犠牲者の最後の～	な事故にちなみ、一犠牲者の最後の～
P.57	ARMAMENTのSecondary表中	Ground Bomb mk.95（T.O.A.）	トル
P.71	左列上から7行目最後	このようなシステム内で最も有効バ	このようなシステム内で最も有効なバ
P.71	注釈#3内5行目後半	生身の人間のよる白兵戦	生身の人間による白兵戦
P.71	注釈#3内8行目	ジネスの）本質にかなった～	ジネス）の本質にかなった～
P.84	右列上から28行目	V.C.9a年	V.C.a0年
P.86	最下段"MPAS-14"のキャプション	koffy社は開発した～	koffy社が開発した～
P.86	注釈#15	ブラジナー博士はフェイ-イェン開発時、	フェイ-イェン開発時、ブラジナー博士は
P.89	注釈#1内5行目後半	アンベルⅣこの規定をあっさり～	アンベルⅣは、この規定をあっさり～
P.89	注釈#4冒頭	アンベルⅣDNAとの不仲は～	アンベルⅣとDNAとの不仲は～
P.89	注釈#8冒頭	アンベルⅣ辞表の文中、～	アンベルⅣの辞表の文中、～
P.89	注釈#10内2行目後半	とは言え、アンベルⅣ詩作嗜好は～	とは言え、アンベルⅣの詩作嗜好は～
P.92	右列上段遺跡写真キャプションの5行目後半	これは遺跡を土台として、第8プラント～	これは遺跡を土台として、第4プラント～
P.94	右列上から11行目後半	XBV-13-t11の存在、リフォー社の意	XBV-13-t11の存在、ドランメン社の意
P.96	タイトル	Jagarandi...!	Jaguarandi...!
P.100	左列上から10行目冒頭	態を収拾に努める最高幹部会～	態の収拾に努める最高幹部会～
P.101	注釈#4内3行目	による詩的がなされていた～	による指摘がなされていた～
P.103	注釈#9内3行目最後	DNA内で非情	DNA内で非常
P.103	注釈#10内1行目後半	先立って行われたアンベル、のプラント～	先立って行われたアンベルⅣのプラント～
P.103	注釈#17キャプション	覚醒したムーンゲートの内景。画面左の白く～	覚醒したムーンゲートの内景。画面右の白く～
P.118	右列下から16行目	彼は、いわゆる問題児だったのでる。	彼は、いわゆる問題児だったのである。
P.144	右列上から30行目	後にずさんな生産仮の責任を～	後にずさんな生産管理の責任を～
P.144	右列上から38行目後半	限定戦争も含めて様々な形での構想が頻発するように～	限定戦争も含めて様々な形での抗争が頻発するように～
P.144	右列上から44行目	補充機体の期待で着ないライデンは1機、～	補充機体の期待できないライデンは1機、～
P.162	左列下から6行目冒頭	苑田	苑田（太字に）
P.168	右列上から5行目後半	画期的なことなことでした。	画期的なことでした。
P.169	右列上から17行目	感名のしようがないと。	感銘のしようがないと。
P.170	右列下から23行目	擬人化されてキャラクター性が投影されて～（タが漢字）	擬人化されてキャラクター性が投影されて～（タはカタカナ）
P.170	右列下から11行目	最後に、『バーチャロン2』について～	最後に、『バーチャロン2』について～
P.178	人名	デザイナー　佐藤　拓（ロボ崎）	デザイナー　佐藤　拓（ロボ師）
P.186	リード3行目	マスコット的存在となった17歳の～	マスコット的存在となった16歳の～
P.195	注釈#1	ガレージキットメーカーの大御所。製品についてはP.213参照	ガレージキットメーカー。というより最早「模型メーカー」なのか？
P.195	注釈#6	SF映画の金字塔。1997年に作品のリメイク版が公開された。	言うまでもない超有名宇宙冒険活劇映画。旧作をデジタル技術でリファインした特別編が公開され、20年ぶりにブーム復活。現在続編となる「新・三部作」の製作が進行中らしい。
P.198	左列上から8行目冒頭	富野	富野（太字に）
P.198	右列上から4行目冒頭	亙	亙（太字に）
P.199	右列上から18行目冒頭	亙	亙（太字に）
P.210	セガの問い合わせ電話番号	03-5736-7758	0120-012-235
P.214	左上CDキャプション	ゲーム中に使用された28曲にオリジナル3曲をプラスしたサウンドトラック	ゲーム中に使用された28曲にアレンジバージョン2曲、未使用曲1曲をプラスしたサウンドトラック

OFFICIAL CORNER
AM2研 Vol.77 EXPRESS WEEKLY

PRESENTED by SEGA
AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

夏にも一度このコーナーで募集をかけたことのあるAM2研開発スタッフの人材募集。応募者が殺到したという前回に続き、今回は鈴木裕部長自らが大募集するぞ。

CONTENTS
●AM２研・鈴木裕部長が開発スタッフを大募集！

急告！ 鈴木裕部長がAM2研の開発スタッフを大募集するぞ!!

セガの中でも最大のスタッフ数を抱え、常にゲーム業界の最先端をリードしている第二AM研究開発部、通称“AM２研”。今回このAM２研がサタマガを通じて、開発スタッフの募集を大々的にしちゃうぞ。メッセンジャーはあの鈴木裕部長。これは注目だ！

最近は、次の新作のことで頭がいっぱいで楽しい時期だという鈴木裕部長。今回のチャンスを生かしてAM２研に入れれば、鈴木部長の新プロジェクトに参加できるなんてことがあるかも。気になる人は必見だぞ！

──今回は、AM２研の人材募集について、鈴木部長自らが、素朴な疑問も含めて、わかりやすくコメントしてくれたぞ。この業界のこと、仕事の内容など、各部署のコメントも交えて、お伝えしよう。まずは、AM２研の部長、鈴木裕氏から、今回の募集についてのメッセージだ。

今回はAM2研に入りたい人専用です！

鈴木■今回、私たち、AM２研では、ゲームソフト制作の人材を募集することになりました。AM２研という部署は、セガの中の一部署ではありますが、一般的なゲームの会社に比べてみても、非常に幅広い職種について、人材を受け入れられる部署であり、そういう意味でも、とても魅力のある部署だと思います。ゲームのプログラマーやCGのデザイナーだけでなく、各種ツール等を研究開発するテクニカルリサーチのチーム（※代表作は、セガサターンの開発ツールSGLや、「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」など）や、AM２研専属でプロモーションやパブリシティ活動を行うパブリシティチーム、そして、セガのビデオゲーム全般のサウンドを創り出すサウンドチームなど、いろいろな才能と人材を受け入れられる部署となっています。それがAM２研というチームなんです。

中には、「AM２研はちょっと敷居が高いかなー」とか、「私でも入れるのかなー」とか、いろいろ考えてしまう人も多いことと思いますが、やっぱり自分のことは自分１人だけでは、なかなかわからないと思うんです。ですから、まずは自分の能力をあまり自分ですぐに「これぐらいだろう」などと判断しないで、気軽に応募してみて、ぜひ私と一緒にゲームを作ってほしいと思います。

ちなみに、今回私達が募集するのは、主にプログラマーとCGデザイナーとなっていますが、じつはこちらの人材については、今回だけではなく、１年を通して、AM２研で募集をしています。特に、私達は作っている作品の数がとても多いので、プログラマーとCGデザイナーは、やはり歓迎したい人材です。

また、現在AM２研では、まだ未発表の、非常に面白いゲームをたくさん作っている際中です。そんな数々のゲームに触れる機会もできますし、実際にその開発に参加することも夢ではありません。ぜひ、このチャンスを見逃さず、私達と一緒にゲーム作りを目指してみませんか？AM２研で待っています。

募集１

今回、メインに募集するのがゲームのプログラマーとCGデザイナー。こちらは随時募集中だそうだけど、ぜひAM２研にという人は、今回の応募をぜひ見逃さないでチャレンジしよう！

●ゲームプログラマー●CGデザイナー

職務内容

・ビデオゲーム用ソフトウェアの制作。
・C言語、アセンブラを使用したプログラム開発。（ゲームプログラマー）
・SGIワークステーションを使用した、CGモデリング、CGアニメーション制作。（CGデザイナー）

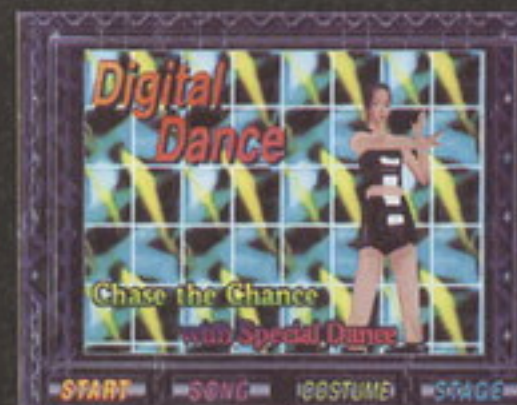
採用条件

●年齢30歳まで。

ゲームプログラマー

●プログラム経験者に限る。
●ビジュアルC++経験者歓迎。

CGデザイナー

●CGモデリング、アニメーション経験者歓迎。
●ソフトイマージ経験者はより一層歓迎します。

AM２研にいるとこんな有名人とと会う機会もある？

3DCGのプログラム経験、あるいは興味をもっている人が望ましいです。ソフトイマージ、C言語での仕事経験があるとより良いですね。刺激に満ちた職場ですので、ぜひチャレンジして下さい。

素朴な疑問もこれで解消!? Q&A

これでキミもAM2研に入れる(……かも?)

「気軽に応募してください」と鈴木部長に言われても、応募しようかどうか迷っている人にとっては、まだまだ不安な部分もあるんじゃないかな？　というわけで、サタマガ読者のみんなのために、素朴なギモンをいろいろとぶつけてみたぞ。これで決意が固まったら、いざAM２研へ応募をしてみよう。チャレンジすることなしに、道は開けないぞ！

Q 年齢制限は絶対ですか？
プログラマーによって違いますね

「ゲーム業界は若い業界」と言われることが多いけど、最近は全体的な年齢も上がってきているみたい。年齢30歳までは絶対なの？
「アセンブラでプログラムを組む方は、CPUが変わるとだいたい35歳ぐらいでついていけなくなるようです。C言語ベースの方は年齢はあまり関係ないようですね。プログラマーとして一番頭が回るのは、25～30歳ぐらいなんですが、腕に自信のある人は何歳でも応募してほしいです」とのことだ。

Q 経験者のほうがいいの？
やはり経験はあったほうがいいです

やはり専門的な職業であるプログラマーは経験の有無が気になるところ。そのへんについて、現場レベルはどうなのかな？「正直なところ、経験者のほうがいいですよね。プログラマーでいうとC言語経験者で３D関係に明るい方。デザイナーはソフトイマージ経験者は歓迎です」。なるほど。

最先端を行くゲームのプログラマーになるには経験もやっぱり必要？

Q AM2研以外に回されることはありませんか？
そんなことはありませんよ(笑)

「今回の募集はAM２研だけです。AM２研に入れるか入れないかの２つしか選択肢はありません。通年受付のほうでも、逆指名なんてことも歓迎しますよ(笑)」

「本当はAM２研に送ってもらいたいですが、それだと処理しきれないので、まずはセガの人事へ」とのこと。逆指名もOKだぞ。

Q 女性でも入れますか？
当然大丈夫です。女性も歓迎します

ところで、女性デザイナーは、たまに聞くけど、女性プログラマーってあんまり聞かない。そのへん採用状況に規制でもあるのかな？
「いろんな会社を見てみますと、今や女性の優秀なプログラマーは、たくさんいらっしゃいます。ただ、ゲームに興味のあるプログラマーの方というのは、男性のほうが今は多いんでしょうね。セガとしても、待遇で男女の違いは全くありませんのでぜひ多くの女性の方にも応募してほしいですね」。納得？

AM2 '97年ビデオゲーム作品

来年リリースの作品もたくさん!?

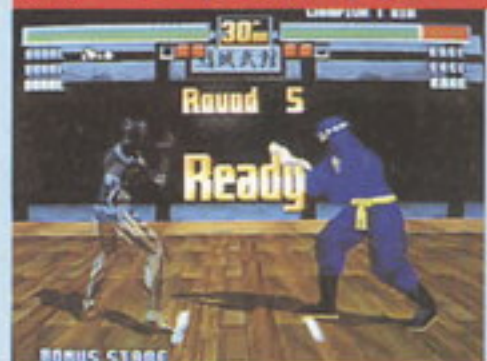
業界最先端の機材と環境で仕事ができる点、幅広い人材を求めている点、そして憧れのセガAM２研で、まだ見ぬ超最新タイトルの開発に参加できるなど、魅力的な要素満載の今回のAM２研人材募集。'97年は、リリースされたタイトルが下の３作品だけだったけれども、今年は年初に宣言されていたとおり、AM２研は充電の時期を有意義に活用し、次なる新作ラッシュに向けて、たくさんの新作を用意しているようなのだ。そのへんの詳しい話は、また後日。来年のAM2研は、今から期待ができるぞ！

バーチャストライカー2

W杯と同時にロングセラー、高インカム稼働中！

スカッドレース

超美麗最新レースゲーム。愉快な「プラス」も人気者。

バーチャファイター3tb

チームバトルもできて、戦いはさらに多彩に！

AM2 募集2 ネットワーク管理者

職務内容

●マルチベンダーマシンでのネットワークの構築

採用条件

●年齢　25歳まで。
●コンピュータが好きで、体力に自信のある人。

UNIX,NT,MAC等のネットワーク管理と機材のメンテナンスが主な業務です。知識や経験よりも、誰とでも明るく接することのできる明るい性格、体力とやる気を兼ね備えたガッツのある人を大募集!!

AM2 募集3 ツールプログラマー

職務内容

●GL、Open GLを使ったゲームツールの作成

採用条件

●年齢　30歳まで。
●GL、Open GLの使用経験者。
●GUIプログラム経験者歓迎。

いろんな要求に対応できる柔軟性、未知の物に適応できる順応性、バグを見逃さない客観性を持つさわやかな人大募集！高校水準の数学・英語力と一般常識があれば心配御無用！

AM2 募集4 ビデオゲームのプロモーター

職務内容

●ビデオゲームのPR・パブリシティの企画・立案・実行

採用条件

●年齢　30歳まで
●ビデオゲームが好きで、体力に自信のある人

ゲームタイトルごとに担当者が責任を持ってPRする、プロダクツマネージメント制を採用しています。やりがいのある仕事と職場です。（パブ中島）

AM2研に入りたい人へ 応募要項

さて、今回の記事を読んで、AM２研に応募したいと思った人は、今すぐ応募書類（履歴書・職務経歴書）を下のセガ人事部まで送ろう。ちなみに、セガのホームページでは、プログラマー及びデザイナーを通年で募集掲載しているから、そちらも要チェックだ。勤務地：セガ本社（東京都大田区東糀谷2-12-14／京浜急行空港線大鳥居駅下車徒歩３分）／勤務時間：フレックスタイム制／給与：経験・能力を考慮の上、当社規定により優遇。固定給制。■応募・問い合わせ先■〒144　東京都大田区羽田1-2-12（株）セガ人材開発部「サタマガ・AM２研」係まで。書類選考の後、ご連絡を差し上げます。
さあ、AM２研目指して応募だ!!

SEGASATURN

ZOOM

3D Polygonal Fighting!!

ZERO DIVIDE™
- THE FINAL CONFLICT -

ゼロ・ディバイド
—ザ・ファイナル コンフリクト—

1997.11.20 IN STORE / 5,800yen

他機種で人気を博した3D格闘シリーズの最終進化形態がついにセガサターンで登場！

〔…私を止めてくれ。私の存在ごとXTALを消し去るのだ！〕

20XX年、高度に発達した情報通信網が作り出すネットワーク空間上で、〔XTAL事件〕と呼ばれる事件とともに発生した攻性プログラム〔ZULU〕。今、彼の中でかつての凶悪なプログラム〔XTAL〕が復活を遂げようとしていた。自らの消滅と〔XTAL〕復活の阻止を願う〔ZULU〕の元に、進化を遂げた〔攻性プログラム〕達が集結する!!

ゲームとアートの微妙な関係

「処理」の手ざわり

第40回

作品40
「スナッチャー」
コナミ
1996.3.29.
5,800円/ADV

電子メディアがあたえる冷淡な印象 その感触を、ぼくは好む

神戸の酒鬼薔薇少年が親しんだというマンガやビデオのコレクションがテレビで放映されたことがあった。そのなかにはマンガ『寄生獣』も含まれていた。あるとき、平穏な住宅街に突如、殺人鬼が現れる。その犯人の正体は、一般市民にはわからない。ただ残忍に切り刻まれた死体だけが残る。そんなストーリーのマンガだ。そういう予備知識をもって、ゲーム「スナッチャー」をはじめると、ヤバイと思う。これはかなり「危ない」ゲームである。登場人物のセリフにこんな説明がある。「スナッチャーは3年前、突如としてこのネオ・コウベ・シティに現れた。何処から来て、何を目的としているのかはわかっていない。ただ奴等は人間を殺害、その当人の外見をコピーし、密かにオリジナルになりかわり、着実に仲間を増やしている」

よりによって、なぜ「コウベ」なのだ。これはフィクションなのか、現実なのか。このゲームが作られたのは、ずいぶん昔である。そこに描かれた近未来が、どうしてこれほどリアルなのだ。「スナッチャー」はサイバーパンク・アドベンチャーだ。『寄生獣』ならぬスナッチャーという謎の生命体が人間社会に侵入し、密かに人を殺害し、その人と「すり替わる」。このゲームは、そのスナッチャーを「処理する」ことを競う。いわば『ブレードランナー』のような世界設定のゲームだ。ところで、スナッチャーを殺すのを「殺す」とは言わず、「処理する」という言葉を使っているところが凄い。人間の姿かたちをしているとはいえ、それらは家畜と同じようものだ、といわんばかりの扱いである。

このような物語のSF文学や映画だと、このスナッチャーに「感情移入」して、それが尊い生命を持った存在として見えてきてしまう、というふうに描かれることが多い。しかし、ゲームという電子メディアは冷酷である。ひたすら「処理する」技を磨くことに専念するように作られている。ほかの人の気持ちはわからないが、すくなくともぼくは、スナッチャーに感情移入できない。スナッチャーは、あくまでもゲームの得点稼ぎのための「標的」に過ぎない……。

そしてそのように、妙に「文学臭く」ないところがぼくは好きだ。この感触はゲームというデジタルの感性によって、生まれたものなのだろう。文学や映画というメディアには、肌触りというか「湿度」がある。いっぽうデジタルな電子メディアであるゲームには、そんな湿度が感じられない。電話番号を1桁でも間違えれば、希望する相手につながらないように、ひたすら厳格・冷淡なのだ。だからもしこのゲームが冷淡で「よくない」としたら、それはストーリーの問題ではなく、デジタルそのものの本質的な問題点による。

もっとも、ぼくはこういったゲームが、ゲーム少年の犯罪をあおるとは思わない。酒鬼薔薇事件の後、マスコミのホラー・ビデオ叩きの論調が目立った。あまりに「型にはまった」主張で、どうも信じがたい。そんななか、最近読んだ小説にこんな一節があって、なるほど、と思った。

「ホラー映画を見て殺人を思いつくようなバカは、殺人のニュースを見ても殺人を思いつくものだよ」(村上龍『インザ・ミソスープ』読売新聞社)

たしかに、そうだ。マンガやホラー・ビデオと酒鬼薔薇事件のニュース報道。そのどちらが、よりグロテスクで狂気じみていただろうか。そう考えてみると、ワイドショーやニュースより、ゲームのスタンスほうが、よほど冷静であることに気付くだろう。

『寄生獣』(岩明均著/講談社)。人に「寄生」する生物の物語。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。1960年生まれ。学者・作家。クローン羊ドリーの取材のため、遠路はるばるイギリスまで。対面の感想は「ドリーはマスコミの取材慣れしていて、まるでハリウッドのスターに会った気分」だとか……。

週刊布施アカデミア

インターネットにある仮想研究所「電脳・布施アカデミア」(URL http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia)。会員制のシステム変更により、これまで有料だった「温泉」にタダで入浴できるように。都会の暮らしに疲れきったあなたも、ここでしばしの休息を楽しんでみては? ぜひ、遊びにきてください。

今週の箱崎の母的占い

11/21(金)〜11/27(木)

箱崎の母
占いの道に入って二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週はK・O・Fの草薙紫舟さん。お誕生日は11月27日いて座。とても平和でいい週ですが心持ち淋しいものになりそうです。身体の調子も整い、来週からはバリバリ動けるので今は静養に努めてください。身内のことで少し問題が起きますがすぐに解決するでしょう。暇だからといって賭事だけはやめておいてくださいね。

金運	ギャンブル運低下。
健康運	徐々に回復するでしょう。
仕事・勉強運	勉強運・勉強すると頭に入りやすい。
愛情運	ちょっと淋しくなるかも。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子 もっと宣伝してもいいのではないでしょうか。知ってほしいことがあればその人だけでなくいろんな人にわかってもらう方がいいですよ。

女の子 ライバル側の勢いが増してきそうです。ダメだなと感じたらあまり深追いしないようにしてくださいね。ケガを増やすだけですから。

今週は少し運気が低迷してきます。今まで好調だった人にとっては、かなり具合いが悪く感じられるかもしれません。でも、お友達と遊びに行くなどして気晴らしをしてみてください。

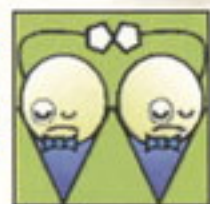
幸運の鍵は紺、パーティー、大きなものを分け合うこと。自分にないものを、他人から吸収することで、開ける道もありますよ。

おうし座 4/21→5/21

男の子 友人との結束力が高まってきます。それは男女の仲でも言えることなので、恋人がいる人はさらに深い仲にきっとなれるでしょう。

女の子 スローテンポになっていますが、焦ってしまったらダメ。周りに煽られていっしょに走り出さないこと。あなたのペースを守って。

週前半はなかなか調子がいいようですが、途中から急に勢いがなくなってしまいます。急がなくてもいいことがぼつぼつ落ちているので、ひとつずつこぼさず拾っていってください。

幸運の鍵は紫、ルビー、取扱説明書を読み返すこと。ギャンブルは身の破滅を招きます。どんなに好きでも、今は控えておきましょう。

ふたご座 5/22→6/21

男の子 遠く離れた所から便りがきます。突然お友達が訪ねてきたり、町で偶然出会ったりしそう。部屋をかたずけておくと、大変楽ですよ。

女の子 あなたの悪い癖が出てしまいそうです。態度を改めなければ、このまま運気はどんどん下がっていってしまいます。早く気づいて！

いろんな人からいろんな話を聞いて情報を吸収するようにしてください。その分恋人との時間が取れなくて淋しい思いをさせてしまいますが、勉強のためなのでガマンしてもらって。

幸運の鍵はピンク、バインダー、なんでも入る大きな袋。気持ちだけが先に行くことが多い週。一呼吸してから出かけるようにしましょう。

かに座 6/22→7/22

男の子 精神的に不安定になっているようです。いい方に転んでくれればいいのですが、今の状態ではどちらとも言えません。集中力を持って。

女の子 だらしのない生活がいやになります。脱出には、今がいいチャンスです。まずは身の回りをきれいに整理してみてはいかがでしょうか。

勉強運がとてもいい週です。気になることはその日の内に解決しておくと、いざという時に役に立ちます。受験生は今は勉強に専念してください。きっと後々いい結果につながりますよ。

幸運の鍵はオレンジ、セーター、足元を踏み固めること。恋はしばらくお預けの様子。まずは自分のことを考え、しっかり勉強しましょう！

しし座 7/23→8/22

男の子 ネタ的に恵まれる週です。健康面でも一段落しそうです。できるなら次の週のための準備をしておきたいですね。あっという間ですよ。

女の子 いい知らせがやってきます。ずっと待っていた知らせです。勢いに乗りどんどん進んでいきましょう。周りもつられてのってきますよ。

運気が回復してきます。いろんな人からお誘いがあり、スケジュールを調整しないといけなくなります。忙しくなるけど、せっかくのお誘い。自分の体力を考えて楽しんでくださいね。

幸運の鍵はライトグリーン、オルゴール、朝の余裕。その日１日の調子は、朝にどれだけゆとりの時間が取れるかにかかってきます。

おとめ座 8/23→9/23

男の子 進むべき道を再確認した方がいいのでは。このままいってもあなたがつらくなるだけのようです。それを乗り切れる力がありますか？

女の子 無理のしすぎで、身体だけでなく心にもかなりのダメージを与えてしまっているようです。時にはゆっくり休んで、自分をいたわって。

本当はもっといい週のはずなのに、誰かがあなたのジャマをしています。心当たりがある人がいても、その人に意図的なものはないようです。できるだけ穏便にどいてもらいましょう。

幸運の鍵はエンジ、英語のラジオ放送、日なたぼっこ。信号のない道や、明りの少ない所などでは注意が必要です。慎重に歩いてね。

てんびん座 9/24→10/23

男の子 人一倍努力をしなくては、認めてもらえないつらい週です。でも頑張ればそれだけあなたの実力もつくはず。いやがらずに取り組んで。

女の子 とても楽しい週が送れそうです。しかしあまり長続きしそうもないので、有頂天にならないようにしてください。後がつらいですよ。

頭の中では、これは良くないことだとわかっていても、どうしても楽しさを優先してしまいがちです。でも後になって後悔するぐらいなら、今は我慢した方がいいのではないでしょうか？

幸運の鍵はブルー、甘いもの、大切な人からもらったもの。部屋の壁に、目標を書いて貼っておくと、いいことがありそうですよ。

さそり座 10/24→11/22

男の子 家庭に重点を置いた生活をしてみましょう。いつもよりいい感じがするはずです。"おふくろの味"を心ゆくまで味わってください。

女の子 たくさんの幸せに囲まれて、少し感覚がマヒしているようです。どれか１つに絞って、最後まで味わってみた方がいいでしょう。

運気の回復の鍵は、体調の善し悪しにかかっています。できるだけ自分の体調を維持できるように心がけてください。金運は好調のようです。でも使いすぎは絶対に禁物ですよ。

幸運の鍵はワインレッド、エアメール、自分から提供すること。体の調子が整い調子が出てきたら、おもいっきり遊んでしまいましょう。

いて座 11/23→12/21

男の子 ギャンブル運が低迷しています。できるだけそういった話からは遠ざかるようにして。聞いてしまうと、やりたくなりますからね。

女の子 不安が現実ものになってしまいそうです。でもできるだけいいことを考える、単純だけどこれが結構効くんですよ。ぜひお試しあれ。

前だけを見て、今ある作業を続けていってください。今回は最後まで仕上げることに意義があります。途中いろいろ邪魔が入ってくるかもしれませんが、メゲずに頑張ってください。

幸運の鍵は赤、腕時計、身体を覆える大きな毛布。週の後半は、何かと忙しくなってくるようです。忘れものに注意しましょう。

やぎ座 12/22→1/20

男の子 恋人がいる人は仲が急に良くなります。いない人も新しい彼女ができる暗示が出ています。ムードある公園でのデートがお勧めです。

女の子 悩みごとは手紙に書いて相談してみましょう。もめごとを抱えている人は、少し大ごとになってしまうかもしれません。覚悟しておいて。

勘が冴えていいように感じられますが、それはすべてあなたが過去に覚えたものを思いだしているに過ぎません。調子に乗っているとケガをしますよ。夜の遊びはなるべくお断りを。

幸運の鍵はコーラルピンク、セッケン、棒状になったもの。危ない恋に身を焦がし……。恋の病につける薬はないのだけれど……。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子 交際範囲を少し狭めておかないと、いろいろなものがぶつかってきて頭が混乱します。最優先にすべきことは何なのか。良く考えて。

女の子 手作りの物を好きな人にプレゼントすると運気が上がってきます。常識と節度のある生活を送っていれば、なにも問題ありません。

もっと頭を使いましょう。策を練ればそれだけ簡単にかつ、大量に問題が解決できるはずです。リズムさえ掴んでしまえばこっちのもの。最後まで気持ち良くいけるはずです。

幸運の鍵はスカイブルー、しおり、スケジュールを管理する者。何かの計画があるのなら、あなたがリーダーになって進めていきましょう。

うお座 2/19→3/20

男の子 それほど急ぎでない仕事は信用できる女性に任してみましょう。予想以上の結果を出してくれるはずです。いますか？　そんな人。

女の子 もう少し時間がかかってしまいそうです。ストップしているのなら今の内にいろいろ準備しておきましょう。何が起きてもいいように。

新しいことを始める時は、自分の力を十分につけてから手をつけてください。他人をあてにしないでなるべく自分で仕上げる努力をしていれば、自然に協力者が現れてくれるでしょう。

幸運の鍵はモスグリーン、食パン、スーッとするもの。仕事をするとき人選をしっかりしないと、かえって自分が苦労してしまいます。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー 裏技の極（きわみ）

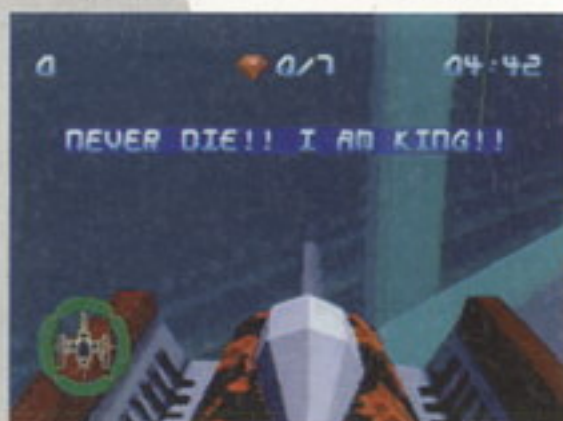
ゲームだけじゃなく勉強もしろよ！

はみ出し情報

VOL.40で紹介した、「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」の裏技にハイパー1号とハイパー2号の使用方法がのってなかったので、ここに追加する。VSモードで馬場にカーソルをあわせてLを押しながら決定だと1号、Rを押しながら決定だと2号が使用可能になる。

二級 アサルトリグス
完全武装&無敵！
大阪府/藤田　誠

オッス！　そろそろコタツが欲しい季節になるが、寒さに負けずに今週も裏技の極の1発目に行ってみるぜ。今週の1本目の裏技はちょっと難しい「アサルトリグス」からだ。クリアできなくて泣いているプレイヤーにオススメの完全武装のコマンドと、無敵のコマンドが届いた。完全武装のコマンドでは最初からすべての武器を装備した状態になるから、アイテムも使いたい放題だぜ。そして無敵になれるコマンドさえあれば、簡単に全面クリアできるはずだ。

コマンドが入力されると、このメッセージが表示されるぞ。

敵に攻撃されても無敵なので平気。安心して先に進め！

コマンド ゲームプレイ中にアイテムを表示させ、左、右、左、左、右、左、右、右、上、下、上、上、下、上、下、下、上、上と入力する

コマンド ゲームプレイ中にアイテムを表示させ、左、C、左、C、左、左、C、右、C、右、C、C、上、上と入力する

二級 ゼルドナーシルト
お得な名前
大分県/林　康之

今週2発目の裏技は、名前で手軽に得をしてしまおうというもの。「ゼルドナーシルト」で、なんと所持金が9999999Gの状態から始められる名前と、もう一つは最初からエクスカリバーとソウルシールド、ドラゴンメイル、ゴットリングの最強装備をしている名前が判明した。

ポイント
主人公の名前を「アイン」にし終了を選択。「アインでよろしいですか？」の問いに「いいえ」を選択する。それを2度繰り返し、3回目の入力で「ノーブル」もしくは「ゼルドナーシルト」と入力する。

最初から最強装備だから装備品を買わなくても大丈夫。ただし、名前がタイトルになるけどね。

最初からすごい大金持ちなので、なんでも買える。ちなみに「ノーブル」とは貴族のことだ。

三級 ストリートファイターコレクション
登場キャラ順変更
東京都/城山　一

なつかしの格闘ゲームが1本で2本楽しめちゃうストコレ。その「ZERO2」のサバイバルモードで対戦順番を選べる方法が見つかったぞ。苦手なキャラクターを先に選べば、タイムも縮むはずだ。ぜひタイムアタックに役立ててほしい。

全部で3種類の中から、対戦順番を選択することができる。苦手なキャラを先にするか、後にするかがポイント。

コマンド 「ZERO2」のサバイバルモードでキャラクターを選択時にLかRを押しながら選択する

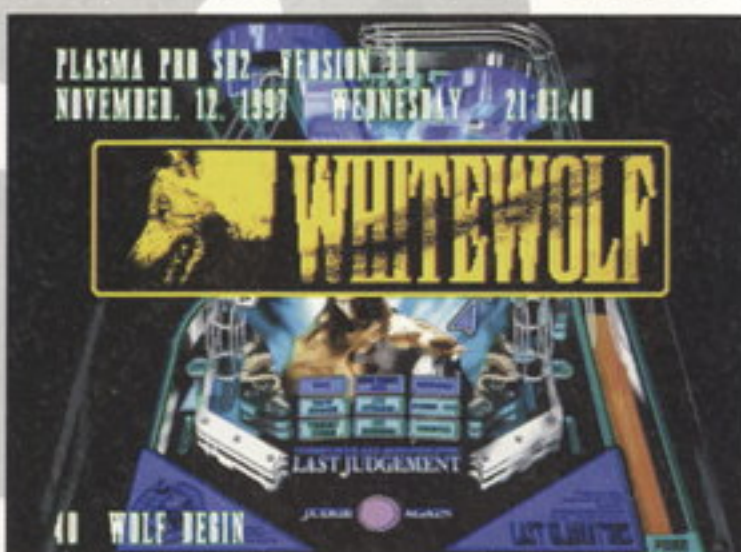
三級 マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～
キャラがしゃべる
京都府/松平　圭一

手軽で楽しいパズルゲーム「マジカルドロップⅢ」。本誌読者の中にハマった人も多いはず。その「ひたすらモード」で連鎖を起こした最後にキャラクターがしゃべるのは知っていると思うが、そのしゃべりを連呼させる裏技が発見された。

しゃべるといっても、連鎖をした時だけ。たくさん連鎖をすると、やかましくも感じるが、そこらへんは愛敬ということで。

コマンド 「ひたすらモード」でゲーム開始し、「よーい、スタート」のかけ声の間に素早くスタートボタン8回押す

三級 デジタルピンボール ラストグラディエーターズVer.9.7～
プラズマアニメーションテスト
東京都/佐々木　竜二

ひそかにやりだすと面白く、ハマってしまう「デジタルピンボール」。そのピンボールで、ある条件を満たすと流れるアニメーション。そのアニメーションを堪能できるコマンドが届いたぜ。これで、いつでもアニメーションを観賞しろ！

ピンボール台1台につき、たくさんのアニメーションが用意されているぞ。どのアニメーションも一見の価値ありだ！

コマンド タイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、X、X　と入力する

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「サガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW

WEEKLY

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

11月21日～11月27日

年末にかけてのソフトラッシュ第1弾という感じの今回のレビュー。ジャンルも幅広く用意されているので、じっくりと読んで参考にしてほしい。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえ論評します。購入の"参考意見"としてご覧ください。

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子
●出口かおり
●いながきめぐ
●稲垣美緒
●REI

ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎
●徳弘

ゲストライターズ 構成員
●TETSU
●馬波レイ
●高坂亮一
●電波宙年
●むね／他

▼発売予定ソフト

魔法学園ルナ

発売中（11月20日発売）

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.66

●角川書店／ESP
●6,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップあり
●1人用

ルナワールドを堪能しよう
魔法学園を舞台に元気いっぱいに繰り広げられる冒険RPG。シリーズ番外編にあたる。

もう1つのルナワールドを楽しもう。

Vol.42 130Pへ

すっごく惜しい！

いわゆる「ルナ」シリーズと違って、かなり明るく軽いノリ。それでいてちゃんと実のあるシナリオに仕上がってるとこがエラいよね。また学園だけに先生から魔法を教わって、応用の合体魔法は自分で編み出したりもするってのも理にかなっててグー。ま、アニメがやや粗いとか、アイテムや宿屋の概念がないぶんHPとかに気を配る必要があるなど少し気になるところも。でも最大の難点はエンカウント率が異常に高いこと！ 中盤のダンジョンだと6ランクレベルアップするくらい。う～、内容がいいだけにこれはツラいよ絶対。（かおり）

7

魔女っ娘アニメ風味

3人のかしまし娘による冒険譚。章立てになっているなど、TVアニメを意識した作りになっている。RPG部分はいわゆるお使いゲーなので、攻略本いらずなのがうれしい。MAPが単純なぶん救われているが、エンカウントがあまりに多く、ここで好き嫌いが分かれるだろう。キャラは小さめだが、合体魔法などの効果で拡大縮小機能が使われている。音楽も軽快で、どこでもセーブできるのも有り難い。AI戦闘があればもっと良かったのだが、ちょっと残念だ。オーソドックスな作りで、キャラもアクがないので、素直に楽しめた。（電波）

7

手堅い作りはさすが

ていねいに作ってはいるが、特に目新しい要素もなく、何の変哲もないRPGといってしまえばそれまで。章で区切ってありストーリーは、それぞれが1～2時間で終わるので、先が見たくて止められない人でも一時中断し易く、少しずつプレイできる点は評価できる。ただし、戦闘に関してはエンカウント率がやや高いうえに、キャラが小さくて何をやっているのかわからず、やっていて楽しくない。経験値稼ぎをしなくても、ストーリーが進んでいくのは助かるが……。結局は「ルナ」ファン専用RPGといったところか？（かなめ）

6

SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 5.33

●セガ
●4,800円（全年齢推奨）
●ETC他（バラエティ）
●バックアップあり
●1～2人用（交互）
●モナコGPのみレーシングコントローラー対応

あのゲームをもう一度！
セガの名作、傑作ゲームをピックアップするシリーズ第2弾。6ゲームを収録している。

これは'85年作品のACT、「忍者プリンセス」。

Vol.40 154Pへ

蛇行しないでちゃんと走れって

名作を次の世代へと遊び継げる、この手の作品は大歓迎！ 今回のラインナップは、救急車が一番速い伝説のレースゲーム「モナコGP」、「ムネンアトヲタノム」の言葉が胸に迫る伝説の剣豪ゲーム「侍」など、当時よく遊ばれたうえに、現在でも昔話で話題にのぼる作品が多い……と思ったら、記憶にないシューティングもあったりして、懐かしさと新発見の両方があって満足だ、個人的には。オススメは「シンドバッドミステリー」。当時よくあったドットイートの変形アクションだが、冒険心をくすぐられる演出は今でも楽しい。（櫛田）

7

懐かしい……かなぁ

昔のゲームを集めたまではいいが、あまりにも古すぎてわかる人がいないのでは……。と、いうのが正直な感想。もし、わかったとしても、あったような気がするなぁ程度のもので、プレイする感じは初プレイと変わりません。こうなってくると、いまさら昔のニューゲームにお金を払うのは……。好きだった人ならば買ってもいいでしょう。それにしても昔のゲームはよく考えられている。それぞれのゲームが独創性に富んでいて、まったく違うゲームができているのがスゴイ。まあ、それでも古さは隠し切れませんが……。（とく）

4

セガの過去の栄光……ですか!?

どうも我々ぐらいの世代になると、過去を美化してしまう傾向があるようで、記憶と現実のあまりのギャップにプレイする手が止まってしまう。当時あれほどプレイした「シンドバッドミステリー」でさえ、第一次全盛期であったあの頃のナムコの作品群と比べると、明らかなレベルの違いに思わず涙ぐんでしまうほど（？）。追加要素もオープニングだけとはあまりにも寂しすぎる。全部で10本くらい頭数揃えてもらえれば、触手も動くかもしれないが……。一番新しい「忍者プリンセス」のみ、そこそこ遊べたけどね。（TETSU）

5

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？ そんな疑問を持った人はここをチェック!! レビュアーの好みがわかるぞ。

REI	徹夜がたたったのか、風邪をひいてヘロヘロ。気温も低くなったのでお家でゲームする日が増える今日このごろ。	TETSU	今週末は幕張での任天堂スペースワールドに行く予定。子供に混じってポケモン金&銀をいじってくるっす。	MAN次郎	最近なんやかんやで忙しくて、それほど遊べない。家に帰ってゲーム？ それとも睡眠？ 体を鍛えるのもアリ？
電波宙年	最近ファミコンやら、MSXのゲームを引っ張り出してプレイしてます。いいものはいつやっても楽しいすね。	かなめ	どんなゲームでも、攻略データを個人で作れるのが好き。そんなわけで最近はPSの「卒業VACATION」。残り4人。	むね	最近、仕事が忙しくてお家に帰れない＝ゲームで遊ぶ暇がない。やっぱり趣味を仕事にしちゃだめね。シクシク。

▼発売予定ソフト

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●RAC（レース）
●バックアップあり
●1～2人用（対戦）
●マルチコントローラー、レーシングコントローラー対応

舞台は世界へ……
アーケードでおなじみのSTCCが、ついにサターンに登場！ スピード感とバトル感を味わおう。

グローバルネットイベントの開催も予定。

Vol.42 48Pへ

女性ユーザーズ

新たな攻略意欲がわきましたが

ヘタなりにアーケード版をやり込んだ私にとって、期待の1本なのですが……。元が微妙なハンドリングを要求されるゲームだったので、それをマルコンやパッドでやるのはどうしても難しいです。あと、スピード感があるのはいいですが、逆にアーケード版とコーナリングのタイミングが変わってしまい、操作系も合わせて全体的に難易度が上がっている気がします。ただ、サターンサイドはその辺が調整されていて◎。さらにカラーリングや新コースの追加、グローバルネットなどはファンにはうれしい要素。新たに攻略するという意欲がわきました。　（TAD）

7

ハイローラーズ

好みが分かれるところ……

セガのドライブゲームというと「デイトナ」や「セガラリー」といったいわゆるドリフト重視のドライブゲームが頭に浮かんでしまう。自分はどちらかというと、そっちのほうが好きなタイプなので、このゲームはなんとなく物足りないような気がしてしまった。しかし、クルマの挙動はしっかりしてるし、迫力も申し分ないので、ドライブゲームの好きな人には十分に楽しめるでしょう。ただ、初心者にはちょっと厳しい。実車に近くなったぶん、ハンドリングがシビアなので、ドライブゲームに慣れていないとつらいかも。（とく）

6

ゲストライターズ

ハードの限界か……

正直いってちょっとばかしつらい。特に描画関係。静止画にするとかなりクオリティは高いのだが、動かすと（「ラリー」や「デイトナCE」と比べても）フレーム数が少ないうえに、時折処理落ちするので余計目立ってしまう。確かに「ラリー」よりもポリゴンの絶対数は多いし、そのまま移植できるとも思ってなかったけど、処理落ちだけはなんとかしてほしかった。それ以外はすごくていねいに作ってあるので実に残念。開発側の気力にハードがついてこなかった感じ。サターンに今のレースゲームの移植はつらいか？（政綱）

6

ガイアブリーダー

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.00

●アスペクト
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（育成シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

マスターブリーダーを目指せ！
巨大な箱庭で人口の自然環境、大地を育てよう。ガイア・ブリーダーコンテストもある。

DNAから生み出したクローン動物を放つ。

Vol.42 140Pへ

女性ユーザーズ

やっぱり「????」

動物の種類が少ないのと、生態が簡易すぎるのが残念。でも、箱庭で育てた動物に、仔獣が生まれたのを見たりすると、すごくうれしいです。あと、何といっても、謎のコマンド「????」。使ってみるまで何が起きるかわからない、ってとこが博打っぽくて最高。箱庭に災害が起きたり、爆弾が仕掛けられたり。時には大ダメージを受けるけど、それもよし。でも、動物の生態について、ちょっと違うよって部分があるところとか、動物好きな人にはちょっと物足りない部分も多々あります。音楽はゲームにマッチしてて好きだよん。（美緒）

6

ハイローラーズ

ガマン強い人に……

ストーリーは面白く、ゲームもそれなりに遊べるが、動物のDNAを取得するところが作業的になりがち。最初のうちは自分で考えて、いろいろな方法を試みたりするが、出せる命令が3種類しかないため、慣れてくるとあまり考えずにコマンドを繰り返してしまう。ほかに2～3種類コマンドがあればもっとゲームにも深みが出て面白かったのでは。それとムピの操作が自分でできないのはつらい。目的の動物に近づかないで、ぜんぜん違うところでノロノロ歩いているのを見るのは、ストレスが溜まるだけのような気が……。　（とく）

6

ゲストライターズ

ちょっと作業になりがち……

画面を見ただけだと、「ポピュラス」のような印象を受けるこのゲーム。自分で世界を作り、過去の世界でムピという生物を野生の動物の群れと接触させDNAをコピーし、自分の世界に動物を連れてくるのが目的。しかし、必然的に同じことを繰り返すことになり、作業になってしまう点はイマイチ。ゲームの方向性としては面白い所に目をつけていると思うのだが、やはり取っつきにくいゲームの部類に入ってしまうだろう。途中、なかなかいうことをきかないムピにイライラするけど、やり込めばきっと面白いはず。　（むね）

6

七ツ風の島物語

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 7.00

●エニックス
●6,800円（全年齢推奨）
●ETC（アドベンチャーRPG）
●バックアップあり
●1人用

君も島の住人にならない？
七ツ風の島が舞台。住民達に幸せを運ぶという“風”を、一つひとつ集めていこう。

島には不思議な生物達が生息している。

Vol.42 118Pへ

女性ユーザーズ

劇的なシナリオに驚愕！

とにかくグラフィックの質が群を抜いている。キャラの細かい動きは見ていて楽しいし、操作もシンプルで、かなりとっつきやすい。画面の端まで移動するとスクロール中に読み込みがあるのだが、それもプレイしているうちに気にならなくなる程度。謎解きは、総当たりでアイテムを試すだけでは解けない、観察力が必要とされるものが多くて新鮮だった。ただこれは、もう少しヒントが甘くてもいいという気も。ゲームとしての新しさはないが、プレイして良かったと感動させてくれるシナリオを高く評価したい。　（渡辺）

9

ハイローラーズ

雰囲気は出ているが……

ゲームの流れが悪い。これが率直な感想。画面の切り替え自体はそれほど遅くないが、最初は走ることもできないため、ずっと歩いて移動するのは結構しんどい。虫をとるために草むらで待っている時間もツライっす。さらに、ゲームを進めていくうちに自分の行動範囲が広がっていくのはいいが、自キャラの操作性がそれほどよくないので、ちょっとしたことでもストレスを感じてしまう。もう少し親切に作ってくれてもよかったのでは……。せっかく世界観やキャラなどはいい雰囲気が出ているのにもったいないなあ。（とく）

4

ゲストライターズ

キスケがカワイイんスよ!!

まず最初に「移動速度が遅～い」とか「アイテムの持ち替えがメンド～い」とかスグに思っちゃう方には、このゲーム向いてません。絵本を読むかのようにノンビリと進んでいく物語を、主人公ガープの意識に同化して経験していくのが、正しいプレイスタイルかと。評価したいのが、雰囲気を損ねないよう、もンのすご～くていねいに作られている点。まるで魂があるかのように動き回るキャラの姿、独特な語り口調、気がつけばザワザワと動いている草木。いいですね。自分の行動が日記となって残るアイデアにはかなり脱帽。（馬波）

8

▼発売予定ソフト

ウォークラフトII ダークサーガ

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.00

●EAV
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（リアルタイムシミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

勝利するのはどちら?
人間とオークの戦争を題材にしたリアルタイムSLG。資金を調達して領土を強化しよう。

「Diablo」のBLIZZARD社が開発している。

Vol.35 138Pへ

女性ユーザーズ

ちまちまとハマリます

最初の印象は「う〜ん洋ゲーだなぁ……､難しそう」。でもしばらく遊んでるうちに、私の中の「ちまちましたもの作るの好き」な気持ちがムクムクと湧いてきた。それからはかなりスムーズにゲームを進めることができるようになったのでした。MAPの1つひとつにシナリオクリア目標があって、それを達成するのに農場や訓練所を作って兵士を強くしたりとかなり手がかかる。でもそのプロセスが何ともいいがたく楽しい。気がつくと「金鉱脈はどこだ〜」と夢中になって、時間が経ってるのも忘れる始末。ハマルーッ！（REI）

7

ハイローラーズ

とっつきやすいリアルタイムSLG

労働力を確保→資産と食料の調達→戦力の増強という流れを押さえれば、とりあえず失敗しないというところがわかりやすくて良し。最初は敵の戦士が強くてムカつくかも知れないけど、慣れればいいだけの話。視野を広げるときに慎重になれば、ほとんどミスしないでサクサク進めてしまうでしょう。だた、それだとスコアが……。戦略というよりも、行動方針の設計がなかなかアツいゲームですな。よくできてると思います。ただ、移動中のキャラに別の命令を与えるのがムズいのはナニかなと思ったりもするわけで……。（ガイア）

7

ゲストライターズ

ハマリ度大爆発!

洋ゲー特有の匂いが溢れているこの作品。ムービーからして雰囲気はGOOD! リアルタイムシミュレーションというシステムは最初取っつきにくいかも。でも1度やり始めるとハマリ度大爆発。初めにゲームのシステムを理解さえすれば、次から次へと先のステージへ進みたくなるはず。パソコン版と比べて、ゲーム本編がわかりやすくなっている点は○。しかし、できれば、このゲームの濃さを伝えるために、メッセージや音声は英語のままで、字幕を入れるなどの方法にしてほしかった。日本語だと世界観に合わないよ。（むね）

7

X-MEN VS.STREET FIGHTER

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 9.33

●カプコン
●7,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1〜2人用（対戦）
●4メガRAM同梱（4メガRAM必須）

日米ヒーローが夢の競演!
アーケードでの人気タイトルを、4メガRAMを採用しての完全再現。17人の勇姿がココに！

2大タイトルから、それぞれ8人ずつが登場。

Vol.42 44Pへ

女性ユーザーズ

これ以上を望むなら基板購入

拡張RAMカートリッジが登場したとき「これ以上の移植は無理では？」と思ったものですが、今回は家庭用のハードではもはやこれ以上望むべくもないほどの移植度です。で、今回最もオススメしたいのは「ゲーセンでやってみたいけどちょっと……」と遠慮していた人。家にいながら業務用のクオリティが満喫できること間違いなしですから。VSシリーズ独特のシステムになじめなかった人も、家でじっくりプレイしてみては？マニアの人は頑張って業務用と比較してみましょう(笑)。そうそう見つからないと思うけど。（ようこ）

9

ハイローラーズ

小生ベタボメ!

心配の種であったロード時間は驚くほど短く、対戦のテンションを下げるもったいない時間も完全に解消。もちろん、ゲームの内容もアーケード版とほとんど変わらず、エリアルレイブを決めまくったり、ヴァリアブルコンビネーションにこだわってみたりと、大盛り上がり大会も可能だ。小生の腕前がいたらなかったせいで、サイクロップス等の永久コンボは調べることができなかったが、きちんと改善されてたら(しかもほどよく)、10点つけられるね。今後も使える拡張RAMも同梱だし買わないと後悔するよ。（MAN次郎）

9

ゲストライターズ

やる気まんまんっスね

ついに登場した拡張ラムカートリッジ4MB。その対応ソフトの第1弾として現れたこのソフトは本誌でも何度か紹介したけど、マジですごい。アーケード版では永久コンボが多発してバージョンも変わったりしてましたが、サターン版は新しいバージョン+αといった感じで調整されている。普通の人にはわからないけど、マニアには違った物に感じる部分も……。けど、それはあくまでも仕様の問題。プログラム的な支障（処理落ちや操作性の違和感）は感じられません。完成度の高さと拡張RAMの未来に期待して満点を贈りやす！（まさ）

10

ヴァンダルハーツ 〜失われた古代文明

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.66

●コナミ
●4,800円（全年齢推奨）
●RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用

運命の行く末は……
重厚な時代背景のもと展開する、本格シミュレーションRPG。いよいよサターンに登場。

もちろん、サターン版オリジナル部分もあり。

Vol.41 156Pへ

女性ユーザーズ

あ、まだ宝箱残ってたのに!

ファンタジーシリアス路線の徹底が気持ちいい。この絵柄と、カメラワーク、血しぶきなどがドバーッとあがるなどの演出は、好き嫌いがハッキリ分かれるところだろう。残念ながら私の好みではない。ただ、戦闘の合間のドラマにムダなセリフがなく、すべてが本編につながるヒント的存在であるのが素晴らしい。戦闘では、敵側が若干強めのベストバランス。闘志が湧くし、頭も使わせてくれるからだ。マップの地形は、戦闘と謎解きの両方に使われているので、考えることややることの多い充実プレイを堪能できる。（櫛田）

7

ハイローラーズ

血しぶきサイコー

画面が奇麗なのも驚いたけど、何よりビックリしたのは相手を討ち取った時に出る血。倒したぞっていう実感を生で感じられました。ゲーム上の細かいストーリーも、キャラクターのセリフまわしや仕種でわかりやすく表現されてうまいし、戦闘シーンのシミュレーション画面も緊張感がバッチリつたわってきます。1つ言うとしたら、障害物に邪魔されてキャラを進める方向が見にくくなること。でも、基本的にまとまりのあるいい仕上がりだと思います。時間をかけてゆっくり遊んでみようかな、てな気持ち。（MAN次郎）

7

ゲストライターズ

お手軽に楽しめるRPGだよ

重厚な時代背景をもとにファンタジックに繰り広げられる物語と、その中で描かれる人間関係の縮図がわかりやすく表現された良質のRPG。物語設定はありがちなモノだが、その分安心して楽しめるので好感が持てる。これはPS版からの移植作だが、不評だったカーソルの見にくさなどの細かな改善が行われており、新たな魔法やステージなどの追加要素も充実している。RPGとしての完成度の追及と移植作ならではの付加価値が施されているので、初心者はもとより一度プレイした人にもオススメできる。お手頃な価格も良心的で◎。（まさ）

9

▼発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

GRANDRED

11月27日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	5.33

●バンプレスト
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（本格SFシミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

迫力のバトルシーン
個性豊かなキャラクター達が、ドラマティックな物語を展開する本格SFシミュレーション。

細野不二彦氏がキャラデザを担当している。

Vol.42　138Pへ

女性ユーザーズ：ハリー大佐がカッコイイ

何かね、絵とか音楽とかもそうなんだけど、とにかく「古い」感じ。っていうか、ちょっと昔のパソコンゲームみたいな感じです。ちょっとしたアドベンチャー的要素やキャラクターの個性、装甲に3Dゲームみたいな前後側面＋上下っていう概念があるのはいいんだけどなぁ。あと、ヘックス戦闘は嫌いじゃないですが、ユニットやヘックス、各種表示が見づらいので、移動時とか敵の情報を知りたいときとか困っちゃう。マップに、シミュレーションのとっつきにくさが出ちゃってるのも残念。　（美緒）

5

ハイローラーズ：シナリオが重厚

見た目こそ地味だが、その分深い戦略性でカバーといったところ。もう少し敵の思考時間が短くなれば、結構いけると思います。キャラクターやストーリーがオリジナルでいい感じなのに、舞台が宇宙なので、暗いとか地味といった印象。ちょっぴりもったいないね。1日2時間とか、決められた時間内で遊ぶのがベストっしょ。条件さえ満たせば、敵が味方になるといった（ユニット付き）ストーリーの展開もグーだし、ぜひとも埋もれてほしくない内容。重箱の隅をつつく感じでプレイする人にオススメ。マニア度は高い。（MAN次郎）

6

ゲストライターズ：つらく難しい……

はっきりいって、シミュレーションゲームが初心者のうえに苦手な僕には、つらく難しいゲームだ。プレイするならかなりの覚悟が必要になるだろう。登場キャラクターは可もなく不可もなく。戦闘グラフィックのユニットの位置が少し見づらい所は×。戦闘シーンになるとアニメーションに切り替わるのがクドイような気がする。もう少し戦闘がスムーズだと好感触なのに。実に惜しい。ストーリーやシステムは面白いのに、難易度がプレイヤーを選んでしまっていて残念。　（むね）

5

ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～

11月27日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	5.66

●ヒューマン／ヒューネックス
●6,200円（全年齢推奨）
●RPG（恋愛RPG）
●バックアップあり
●1人用

RPGと恋愛SLGがクロスオーバー！
8人の女の子と冒険を繰り広げていく恋愛RPG。感情パラメーターにも気を配ろう！

感情で女の子のリアクションが変化する。

Vol.30　179Pへ

女性ユーザーズ：主人公の顔が見たい！

テキストウィンドウのバックが選べるのはなかなかお洒落。またセーブが10カ所ってのも全員攻略するにはありがたいし、戦闘も放っとけば勝手にやってくれるのもラクでいいよね。でもさ、ダンジョンや移動画面がなんかファミコンっぽいんだよねぇ。画面周りもなんかレトロ入ってるし。あとアニメもPC-FXと変わってないみたい（ってゆーか画像はサターン版が粗いよね）。でもって、ちょっと寄り道したり、他の女の子に気のある素振りするとすぐ他の娘の感情パラメータが下がっちゃうし。う～ん、ハマれない。（かおり）

5

ハイローラーズ：マニア向けだがそれもよし

“ときめきRPG”の別称もある恋愛RPGの移植。PC-FX版と比べて色数も増え、音源の強化によるサウンドも良好。レスポンスも心なしか軽快で、全キャラ狙いで何周もするならこちらのほうがオススメ。いわゆる普通のRPGと違うのは、場所を移動しても場面変化に乏しいこと。イベントの発生条件を把握しないと、単なる移動ゲームになってしまう。裏技や隠し要素が実に豊富で、やればやるだけ発見のある奥の深さは、マニアに支持されただけのことはある。ラブラブになったキャラの反応は、こちらが恥ずかしくなるくらいだ。（電波）

7

ゲストライターズ：何をすればいいのやら……

魔王を倒すだの、嫁さんを捜すだのと、明確な目的があるのにも関わらず、そのために何をしたらいいのか？　という部分がハッキリしない。自由度が高いといえば聞こえはいいが、裏を返せば何ひとつプレイヤーに情報を与えていないのと一緒。目的の期限が設定されているのに、無駄に時間を過ごしているだけだった。キャラクターはドットやムービーを問わずによく動くし、世界設定はかなりしっかりとした作っているので、ゲームとしての部分をちゃんと作り込んでいれば、即買いになる可能性があるだけに残念。（かなめ）

5

バブルシンフォニー

11月27日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	7.00

●ビング
●3,800円（全年齢推奨）
●ATC（面クリア型アクションゲーム）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

あの名作が還ってきた！
懐かしの名作、泡吐きアクション「バブルボブル」の第2弾。サターンに登場！

パズルボブルでおなじみ、バブルンが登場。

Vol.32　178Pへ

女性ユーザーズ：泡あわアワ

キャラクターが大好きなボブルン達だったので、頑張ってプレイしたんですけど……。アクションゲームがあまり得意じゃない私にはとにかく難しい！　初めてやる人は、あの操作感覚に慣れるまでが大変だと思います。あと、真のエンディングへの道のりが激難しくて、永久に見られないんじゃないかと思います。でも、泡を割ったり、泡の上で飛び跳ねたりするあの感覚を一度味わうと、不思議とはまっちゃうんだよね。何よりキャラクターがムチャクチャ可愛いので、すべて許す！　2人で仲良く遊ぶが吉なゲームだよん。（美緒）

7

ハイローラーズ：泡をはきながらニヤニヤ

完成度の高いアーケード版の移植。もともと人気の高いゲームなだけに、この仕上がりはうれしい。シリーズのファン以外の人が評価をしても、操作が簡単なのに頭を悩ませないと真のエンディングが見えないといった点も好感触。一見クリア不可能に見える面でも、必ず打開策があるといった点もよい。できれば、ゲーム上に出てくる鍵や、アルファベットの秘密を暴きつつ、楽しめればなお面白くなるでしょう。名作の味を知らなかったプレイヤーは、ぜひ。今年の年末はこれで決まりってな感じで。（MAN次郎）

8

ゲストライターズ：相変わらずマニアックで

これは懐かしい、あの「バブルボブル」の続編の移植ですな。画面や音楽がずいぶんと豪華になっているものの、基本的な部分はオリジナルと同じ。相変わらず一画面にゴチャゴチャとキャラが入り乱れ、混乱しているうちにやられているというパターンが続くため、気持ちよくプレイすることができない。タイトーゲームのパロディが随所に盛り込まれた内容も、一部の方々以外には喜ばれないだろうし。見た目以上にマニアックな内容なので、見た目のポップさに惑わされないように。そろそろ新シリーズの展開もほしいね。（TETSU）

6

▼発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

馬なり1ハロン劇場

12月4日発売

わたくしなりにがんばりますので期待してくださいませ

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.00

●マイクロビジョン
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（競馬育成シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

馬の気持ちになって考えよう!?
よしだみほ原作の人気コミックがそのままゲームになって登場。もちろん目標はＧⅠ制覇！

見た目のかわいさとは裏腹に、内容は本格的。

Vol.40 123Pへ

女性ユーザーズ：馬の集会っていったいなんだ!?

原作をよく知らないが、実際の競馬にもそんなに思い入れがないので、実名データよりコレのほうが楽しい。馬のセリフから性格を読み取って、それをもとに本音や調子を判断し、馬をおだてたり、なだめすかしたりするのがマンガチックで面白かった。馬が擬人化されているため、調教士とオーナー、騎手の間の信頼関係に、馬が割り込んでくるのがいい感じ。ものを言う馬は、人間の一方的な思い込みからくる信頼をブチ壊し、対等な関係を要求してくるのだ。システム自体は馬ゲーでおなじみのものなので遊びやすい。（櫛田）

7

ハイローラーズ：わかりやすくていいんじゃない

かわいいキャラクターでプレイヤーのハートをキャッチしたい、お馬ちゃん育成ゲームっすね。調教して、馬買って、レース見て、馬券買って……。やることはたくさんあるのに、比較的にとっつきやすく、ゲームが苦手な女の子にも楽しめそう。調教がきびしいと画面上で馬が教えてくれるし、パワーメモリーがなくてもパスワードで状態を保存できるといった細かい気配りも見逃せない。なにより、あまり馬を知らない小生でも、すんなりとゲームできたのはでかいでしょ。でも、今まで馬ゲーにはまってた人はどうかな。（MAN次郎）

6

ゲストライターズ：俺に命令するなぁっ!!

このゲームのウリである「馬がしゃべる」というのは、確かに成功していると思う。プレイしていて何をすればいいのか？　という時に、馬の側から見てのアドバイスをしてくれるし、それによって愛着も湧くからだ。けど、せっかくのアドバイスも、抽象的でわからなかったり、度を過ぎて馬からあれこれ命令されているような気分になってくる。システムの部分も、簡易的というより大雑把な感じで、いくら調教しても体重の増減くらいしか目に見えないのはつらい。せめて馬のパラメータ表示があれば良かった。（かなめ）

5

リフレインラブ ～あなたに逢いたい～

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.66

●リバーヒルソフト
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（男女7人恋愛シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

恋の予感♥
大学４年生の主人公をはじめとした、７人の男女が織りなすラブシミュレーション。

サターン版オリジナルオマケモードは必見！

Vol.42 56Pへ

女性ユーザーズ：正当派ラブコメってカンジ?

パラメータ値がイベントやエンディングに影響するのが「卒業」を彷彿とさせるけど、ぶらりと立ち寄った場所で誰かに逢えた時のこのうれしさってなんなんでしょ。そのうち本命の女の子が立ち回りそうな場所に待ち伏せするようになって、それでイベントなんて発生しようもんなら大喜び。ここら辺が妙に自分の恋愛事情と重なったりして楽しかった。PS版より断然お得なのもいいですぅ。ただ、導入部でなかなかセーブができないのがつらいというか、繰り返し遊ばせたいんだったら一考の余地があったかも。自由度の高さが単調さにつながることも。（めぐ）

7

ハイローラーズ：アドベンチャー色が強い

SLGというより、恋愛要素のあるアドベンチャーといった印象。理由として、好感度による表情やセリフなどの変化に乏しく、実在感にやや欠けるキャラクターなのと、特定の日に特定の場所に行かないと発生しないイベントを見ないとハッピーになれない点。半年の期間は長くはないが、移動ポイントの数が多くて、狙ったキャラになかなか会えないのがつらかった。必ずライバルが立ちふさがるのも、なまじ男同士と友情を深められるだけにやり切れなかった。大学生という設定のわりは、恋愛下手なキャラ達は新鮮かも。（電波）

6

ゲストライターズ：大学生ってヒマなのね

最近、粗雑な作りの恋愛シミュレーションが多い中、ていねいな作りは大変好感が持てる。PS版になかったオマケも、本編ではボツになったCGやムービーまで入っていて、お得な感じ。で、肝心なゲームの部分は？というと、恋愛度のパラメータが、3人のヒロインの総合値しか表示されないので、どのヒロインとどれくらいの恋愛をしているのか？というのがはっきりしない。ヒロイン全員と恋愛をするのが目的ならまだしも、最終的には1人を選ぶことになるので、せめて個別の表示をできるようにしてほしかった。（かなめ）

7

DJ wars

12月中旬日発売予定

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●Spike
●5,800円（全年齢推奨）
●ETC（音楽シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

ウワサのDJ少女登場!
サターン初の本格的音楽ソフトが登場。ユウヒと一緒に、イカすDJプレイを目指そう。

憧れのあのクラブで回せる日も近い!?

Vol.42 132Pへ

女性ユーザーズ：ポリゴンの人々を踊らせる快感

ギターが弾けないのに、好きな曲のギターソロ部分で思わず弾くマネをしてしまう。コレと同じノリのＤＪゴッコを、ワリと本格的にサポートしてくれる。カッコよくお皿をまわしていくのってタイヘンなんだなー、と実感。テンポが違う曲どうしを時間内にうまくつなげていく技術的な難しさに加え、曲のチョイスやスクラッチのタイミングなどのセンスが重要で、まるでゲームのよう（ゲームか？）。キャラや物語、タイトルなどのトータルパッケージが、ＤＪのクールなイメージからかけ離れているのはどうも……。（櫛田）

6

ハイローラーズ：評価自体が難しい

これはゲームじゃないでしょ。結局のところ。DJのシミュレータとでも言いましょうか。コントロールをパッドでこなすのにはやはり違和感を感じてしまうのはいたしかたないところか。音の素材もそこそこだし、マイホームで盛り上がるにはいいのでは? と思うのだが、何よりユーザーが盛り上がらなければ話にならない。要は根気が必要だということですわ。結局、できる人は自分でどんどんDJやってるだろうし。「やってみたいけど練習が……」という人が安価でできるいい環境としての購入なら検討する価値ありかも。（ガイア）

6

ゲストライターズ：ゲームとしてはちょっと……

がすけつも趣味でやってる、ＤＪというジャンルをゲーム化した、ナカナカ画期的な作品。今井トゥーンズのキャラクターも世界観にマッチしてるし、個人的には大プッシュ。ただ、要素を詰め込みすぎたのか、全体的にどうも消化不良の感が否めない。採点基準もどこか曖昧だし、シナリオも唐突だしで、ゲームとしては今ひとつ。ＤＪに憧れてこの作品を買うなら、テレビのBPMカウンタの部分をテープかなんかで隠して耳を鍛えるのに使ったりと、自分なりの実用的プレイ法を編み出して、「勉強」に使うのが正解。（がすけつ）

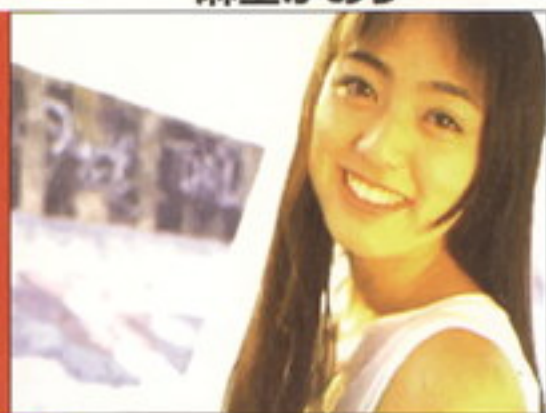
7

　※「馬なり１ハロン劇場」「DJ Wars」は発売日が急きょ変更になりました。

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

今回はチェックもタップリ。おなじみのプラドルDISCシリーズや貞本義行氏のCG集、そして次号でレビュー予定の「YU-NO」をここでチェックしておこう。

プラドルDISC Vol.7 麻生かおり

11月20日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―― 平均点 ――

●Sada Soft
●3,000円(全年齢推奨)
●ETC(デジタル写真集)

魅力がいっぱい!
多数のセクシーショットとミニゲームを収録した、シリーズ第7弾。

'94年女子校制服美少女準グランプリ。

Vol.41 129Pへ

アイドルのデジタル写真集として、すっかりおなじみのプラドルシリーズ。7番目のヒロインは、コンビニやポケベルのCMなどでおなじみの麻生かおりちゃん。ハツラツとした笑顔と、元気いっぱいの姿が200枚以上収められていて、見ているだけで元気がわいてくる。沖縄ロケの楽しさが伝わってくるメイキングフォトも100枚以上、他にも彼女の撮ったナイス? な写真も収められている。トゥルーモーションによるムービーも、合計30分以上収録されており、ミニゲームなどに正解すると見ることができる。おしゃべり好きな彼女のプライベートトークがお薦め。(電波)

プラドルDISC Vol.8 古川恵実子

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―― 平均点 ――

●Sada Soft
●3,000円(全年齢推奨)
●ETC(デジタル写真集)

続々リリース!
このシリーズでは大ブレイク間近の女の子にスポットをあてている。

アニメソングも発表している彼女。

Vol.31 150Pへ

8番目のプラドルは、深夜番組「ブレイクアウト」のレギュラーで活躍中の古川恵美子ちゃん。はちきれんばかりの迫力ボディが生ツバものだ。いたずらっぽい瞳が印象的で、アップにしたヘアースタイルもチャーミング。コケティシュなフォトもたくさん収録されている。ミニゲームはVOL.7同様、あっち向いてほいと、プライベートクイズが楽しめる。彼女の質問&回答ムービーをチェックして全問正解すればごほうびがあるぞ。写真集と沖縄ロケのメイキング、合計300枚以上のフォトが収められており、18歳のみずみずしい肢体をじっくり鑑賞できる。(電波)

メッセージ・ナビVol.1

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―― 平均点 ――

●シムス
●2,800円(全年齢推奨)
●ETC(バラエティ)
●パスワード制
●1人用

○○作ろう!
個人情報誌風のデータソフト。友達から彼女彼氏までゲットできる!?

自分好みな単語で、検索してしよう。

Vol.42 147Pへ

「やっぱ、なんだかんだ言ってもゲームって1人でやるモノ」ってなんか寂しくない? このソフトは簡単に言ってしまえば「某個人情報誌のノリ」なんだけど、それをあえてサターンでやる着眼点はすごい。「1000人の個人情報」は、文通希望から結婚前提のお付き合いまでいろんな条件で検索でき、なんと個人のPHSやPB番号まで掲載されてる人も! 直接コンタクトを取ることまでできちゃう。他のコーナーも雑誌ライクで非常に入りやすいし、思わず自分も投稿なり連絡なりをしたくなる。早くもVol.2の予定があり、新たなコミュニケーション形態として可能性を感じてしまうソフト。(サマライ)

貞本義行 イラストレーションズ

11月27日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―― 平均点 ――

●ガイナックス
●4,800円(全年齢推奨)
●ETC(デジタル写真集)

ハイレゾモードのイラスト集
多くのGAINAX作品を手掛けてきた、貞本義行氏のデジタルCG画集。

収録総数は116点にもおよぶ。

Vol.36 71Pへ

収録作品は、以前パソコン版として発売されたものに、エヴァ関連+αのイラストを追加したもの。目玉はやはり、作者本人による解説が見られる点。ムービーの内容とシンクロして、作品が表示されるのも目新しい。ただ、録音状態の悪さなのか、システム上のものなのか、声が少々聞き取りづらいのが気になる。収録作品が多いわりには検索機能などはなく、作品項目ごとにスライドショーが見られるくらい。良くいえば質実剛健、悪く言えば簡素といったところか。BGMが王立やエヴァなのは、作品を知っている人間にしてみればうれしい限り。(馬波)

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

12月4日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―― 平均点 ――

●エルフ
●7,800円(18歳以上推奨)
●ADV(マルチストーリーシステムA.D.M.S.)
●バックアップあり
●1人用
●3枚組/シャトルマウス対応

「見えてくる」楽しみ
人間同士の絆や、愛の素晴らしさを描く本作。複雑に絡み合った糸をたどろう。

A.D.M.S.という斬新なシステムに注目。

Vol.42 39Pへ

CGに尋常じゃないパワーを見せつけるエルフが作り上げた、同時に存在するいくつもの世界を行き来するアドベンチャー。パソコンからの移植なのだが、単なる移植ではなく、元々プレイしやすかったものをさらに改良しているので、パソコン版をしっかりとやり込んだ人でも、購入するだけの価値は十分。とにかくストーリーとシステムのバランスが絶妙で、片方でも欠けた「YU-NO」なんて考えられない。練りに練ったゲームというのは、こういうゲームのことをいうんだろうな。アドベンチャーが好きではない人も、一度はプレイすることをオススメする。(かなめ)

今月のサタコレ(11月分)

プロ麻雀 極S

●アテナ●2,800円(全年齢推奨)●TAB(麻雀ゲーム)●バックアップあり●1人用

麻雀のプロ団体に所属する、16人のプロと対戦ができる本格派。プレイヤーの実力を診断してくれるモードも用意されている。

テラ ファンタスティカ

●セガ●2,800円(全年齢推奨)●SLG(シミュレーションRPG)●バックアップあり●1人用

壮大な世界観を持つ、シミュレーションRPG。主人公の言動でストーリーが変化していく、マルチシナリオを採用している。

機動戦士ガンダム

●バンダイ●2,800円(全年齢推奨)●ACT(横スクロールアクション)●無限コンティニュー制●1人用

テレビで放映された初代「ガンダム」をモチーフに作られた、横スクロールアクションゲーム。本作は、サターンシリーズ第1弾にあたる。

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

●ヒューマン●2,800円(全年齢推奨)●SPT(本格格闘)●無限コンティニュー制●1~6人用(対戦)●マルチターミナル6対応

レスラーエディットが熱い、プロレスゲームの決定版。なんといっても、他機種では実現できなかった、6人同時対戦がウリである。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他

【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
27日	ガイアブリーダー	5,800円	アスペクト	SLG	
11月 27日	セツ風の島物語	6,800円	エニックス	A・RPG	
27日	ウォークラフトII ダークサーガ	5,800円	EAV	SLG	
27日	貞本義行 イラストレーションズ	4,800円	ガイナックス	ETC	
27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	4,800円	コナミ	RPG	
27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	3,000円	Sada Soft	ETC	
27日	メッセージ・ナビ	2,800円	シムス	ETC	
27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	4,800円	セガ	ACT他	ハンドル, マルコン
27日	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	ハンドル, マルコン
27日	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
27日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
27日	バブルシンフォニー	3,800円	ビング	PUZ	
27日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	6,800円	リバーヒルソフト	SLG	
4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	7,800円	エルフ	ADV	18推, マウス, ③
12月 4日	実況パワフルプロ野球S	5,800円	コナミ	SPT	
4日	COTTOn2	5,800円	サクセス	SHT	
4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
4日	SONIC R	5,800円	セガ	ACT	マルコン
4日	バーチャル競艇2	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	5,800円	ハドソン	SLG	
4日	馬なり1ハロン劇場	5,800円	マイクロビジョン	SLG	
4日	デジグ　マックナイト～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	デジグ　ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
11日	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5,800円	イマディオ	RPG	
11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
11日	シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神	4,800円	セガ	S・RPG	
11日	アルカナ ストライクス	6,800円	タカラ	TAB	②
11日	サターンボンバーマン　ファイト!!	5,800円	ハドソン	ACT	マルチ
11日	TETRIS S（セガサターンコレクション）	2,800円	BPS	PUZ	
11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	5,800円	フォグ	ADV	18推

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11日	ソード&ソーサリー（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	RPG	
12月 11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	2,980円	メディアワークス	ETC	
11日	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	2,800円	ワープ	ADV	マルコン、④
18日	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
18日	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	5,800円	アテナ	ACT	
18日	ティンクルスタースプライツ	5,800円	ADK	SHT	
18日	忍ペンまん丸	6,800円	エニックス	ACT	
18日	蒼穹紅連隊 御徳用	2,800円	EAV	SHT	
18日	グランディア	7,800円	ケーム アーツ	RPG	②
18日	水滸伝～天導一〇八星～	7,800円	光栄	SLG	
18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
18日	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
18日	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
18日	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
18日	テクストート・ルド ～アルカナ戦記～	6,800円	パイ	SLG	
18日	R?MJ　The Mistery Hospital	6,800円	バンダイ	ADV	
18日	ジャングルパーク～サターン島～	4,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
18日	ジャングルパーク～サターン島～（限定版）	5,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
18日	大江戸ルネッサンス	6,800円	ビクター/パックインソフト	SLG	
18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	5,800円	レイ・アップ	ADV	
18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ソフト単体）	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（お買得セット:拡張RAM同梱）	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
23日	反射でスパーク!	5,800円	ジーク	ACT	マルチ
23日	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S･RPG	
25日	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
25日	悪魔全書 第二集	2,800円	アトラス	ETC	
25日	放課後恋愛クラブー恋のエチュードー（通常版）	6,300円	キッド	恋愛SLG	②、18推
25日	放課後恋愛クラブー恋のエチュードー（初回限定版）	6,800円	キッド	恋愛SLG	②、18推
中旬	じゃんぐリズム	5,800円	アルトロン	ACT	
未定	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	5,800円	エクシングエンタテイメント	ADV	
未定	ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	6,800円	ジャレコ	ADV	18推、②(②初回限定版のみ)
未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	
未定	東京幻夢大学(仮称)	5,800円	ナグザット	ADV	
未定	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	5,800円	ポニーキャニオン/テレビ東京	SPT	
未定	ウィザードリィ ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ETC	マルコン
今冬 未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
未定	サイキックフォース	未定	ソフトバンク	格闘	
未定	スーパーロボット大戦F～完結編～	未定	バンプレスト	S・RPG	
97年内 未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
15日	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
98年1月 15日	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S・RPG	
15日	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	5,800円	ハドソン	ADV	
15日	ザ・スターボウリング Vol.2	6,800円	ユーメディア	SPT	②
22日	センチメンタルグラフティ	7,500円	NECインターチャネル	SLG	②
22日	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	
22日	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
29日	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
29日	プリンセスクエスト（特別限定版）	5,900円	インクリメントP	RPG	
29日	坂本龍馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
29日	大航海時代外伝	6,800円	光栄	S・RPG	
29日	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	6,800円	セガ	RPG	マルコン、④
29日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	SANKYOFF対応、18推
29日	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
29日	UNO DX	4,800円	メディアクエスト	TAB	
下旬	SDガンダム GCENTURY S	6.800円	バンダイ	SLG	
下旬	☆たまごっちパーク(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
下旬	湾岸トライアルLOVE	未定	ビクター/パックインソフト	RAC	ハンドル

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
98年1月	未定	フォトジェニック（通常版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	フォトジェニック（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	卒業アルバム(仮称)	3,800円	小学館プロダクション	ETC	
	未定	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	未定	NECインターチャネル	ADV	
	12日	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
98年2月	19日	★信長の野望 戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
	中旬	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
	下旬	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	未定	ハドソン	RPG	②
	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
	未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
	未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
	未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
	未定	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
	未定	★すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～	5,800円	データム・ポリスター	TAB	
	未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
	未定	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A･RPG	
	未定	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
	未定	くのいち捕物帖	未定	CSK総合研究所	ADV	
	未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
	未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
	12日	EVE The Last One	7,800円	イマディオ	ADV	④
98年3月	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
	未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
	未定	あやかし忍伝くの一番 プラス	未定	翔泳社	SLG	
	未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
98年4月	未定	ケリオトッセ／KERIOTOSSE(仮称)	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	
	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
98年新春	未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
	未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
98初頭	未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
	未定	CHILL（チル／仮称）	5,800円	EAV	SPT	
来春	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
	未定	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	クロック！　バウバウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	未定	SNK	格闘ACT	RAM必須
	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
	未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
	未定	THE HOUSE OF THE DEAD	未定	セガ	SHT	銃
	未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	ひみつ戦隊メタモルV	未定	毎日コミュニケーションズ	ADV	
	未定	☆悠久幻想曲 2nd Album	未定	メディアワークス	SLG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
来夏	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	★ファインドラブ2	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
98年内	未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
	未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	●
98年内	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A･RPG	
	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	バトルガレッガ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	雷電ファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	実況Jリーグ　炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	パチンコホール～新装大開店～	5,800円	ネクストン	SLG	
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	18推
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
	未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A･SHT	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ワイプアウトXL	未定	ソフトバンク	RAC	
	未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	TAKUYO	ADV	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイ I ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

SEGA SATURN MAGAZINE

誌上通信販売

☎マークの商品は、必ず電話で在庫を確認してから申し込んでください。
※☎マークのついていない商品は右下の注文書で申し込めばOKです。

電話予約：☎03-3324-6136 月〜金(祝日を除く) 10:00〜19:00
受付開始：11月21日 10:00〜
※掲載商品はすべて消費税込みの金額で表示してあります。
計算間違えのないように気を付けてね！

SEGAのキャラクターグッズを家に居ながらにして手に入れられちゃう要チェックのページだよ。今年1年間頑張った自分に、彼女に(?)さて、君は何をプレゼントする?

PRESENT

今号の通信販売でのお買い上げ金額（送料含む）が1万円以上の方に、もれなく「セガフリークス　ザ・カード」をプレゼント。
さらにご注文いただいた全員の中から抽選で、「ソニックグッズセット」と「バーチャファイターグッズセット」をそれぞれ1名の方にプレゼントいたします。（プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。）

LOOK!

1998年カレンダー完成！

NEW 1. 新世紀エヴァンゲリオン ¥1,680
A2サイズ（425×595ミリ）全7枚

NEW 2. 機動戦艦ナデシコ ¥2,100
B3サイズ（380×527ミリ）全5枚
両面印刷 リング製本
※裏面はゲキガンガーカレンダー

NEW 3. サクラ大戦 ¥1,680
A2サイズ（425×595ミリ）全7枚

1 2 3 2

サクラ大戦

[さくら大戦 Zippoライター]

4-A.真宮寺さくら	¥9,450
4-B.神崎すみれ	¥9,450
4-C.マリア・タチバナ	¥9,450
4-D.アイリス	¥9,450
4-E.李紅蘭	¥9,450
4-F.桐島カンナ	¥9,450
4-G.ロゴ 壱	¥9,450
4-H.ロゴ 弐	¥10,500

4-A 4-G 4-H表 4-H裏

[アクションドールシリーズ]
フルアクションドール

5-A.真宮寺さくら（平服）	¥10,290
5-B.真宮寺さくら（戦闘服）	¥10,290

[SEGAリアルモデルシリーズ]

6-A.真宮寺さくら	¥2,079
6-B.李 紅蘭	¥2,079
6-C.アイリス	¥2,079
7. SEGAリアルモデルシリーズプチ 帝劇プチ花組 メインキャラクター6体セット	¥1,029

[植毛人形シリーズ]
大量入荷!!

8-A.真宮寺さくら（剣付）	¥3,360
8-B.李 紅蘭（チビロボ付）	¥3,360

5-A 5-B

8-A 8-B

[光武 レトロモード ソフビ（完成品）]
約24センチ

NEW 9-A.サクラ機	（ピンク）	¥6,090
NEW 9-B.大神機	（銀）	¥6,090
NEW 9-C.すみれ機	（紫）	¥6,090
NEW 9-D.マリア機	（黒鉄色）	¥6,090
NEW 9-E.アイリス機	（金）	¥6,090
NEW 9-F.紅蘭機	（緑）	¥6,090
NEW 9-G.カンナ機	（赤）	¥6,090

9-A

センチメンタル グラフティ

[スーパー・トーキング・フィギア（完成品）]
オリジナル声優陣によるロングトーキング

10-A.遠藤 晶	¥3,990
10-B.杉原真奈美	¥3,990
10-C.松岡千恵	¥3,990
NEW 10-D.七瀬 優	¥3,990
NEW 10-E.永倉えみる	¥3,990
NEW 10-F.沢渡ほのか	¥3,990

10-D.E.F

[1/6フィギア（完成品）]

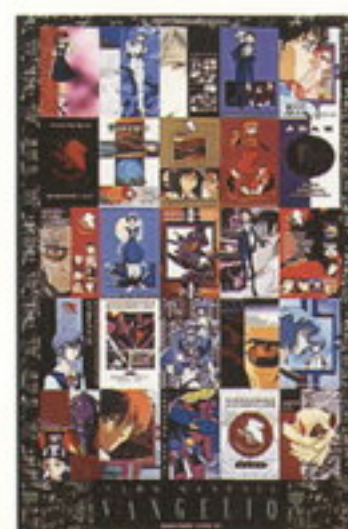
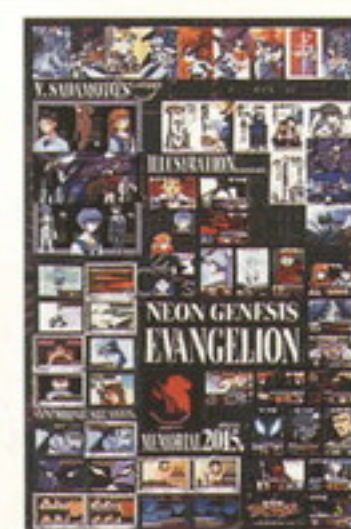
11-A.星野明日香	¥4,179
11-B.永倉えみる	¥4,179
11-C.山本るりか	¥4,179
11-D.遠藤 晶	¥4,179
11-E.綾崎若菜	¥4,179
NEW 11-F.松岡千恵	¥4,179
NEW 11-G.七瀬 優	¥4,179

11-E 11-F

LAST BRONX －東京番外地－

12-A. Tシャツ　六本木野獣会
サイズ●M、L ¥2,500

12-B. Tシャツ　コミック調
サイズ●M、L ¥2,500

12-A 12-B

17-A 17-B 17-C 16

ご注文・ご入金第1次締切：11月30日
ご注文・ご入金最終締切：12月15日
[締切日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意！]

第1次分商品発送：12月下旬頃
最終締切分商品発送：1月中旬頃

次回は、12/19 発売号に掲載の予定です。楽しみに待っていてね。リクエストやご意見もお待ちしています。

新世紀エヴァンゲリオン

【スーパーエクセレントドール】
約26センチ

☎ **13-A. 綾波レイ（最終話制服版） ¥9,240**
☎ **13-B. 綾波レイ（限定制服版） ¥9,240**

☎ NEW **14. 葛城ミサト 胸像（レジン製キット） ¥20,790**
1/2.5 スケール 原型制作:あげたゆきを

15. NERV ビューカーシェイド（2枚組） ¥5,250

16. 綾波レイ Zippo ライター ¥8,400

【ジグソーパズル】

17-A. ポストカードコレクション（1） ¥3,150
1,000 ピース サイズ● 50 × 75 ㎝

17-B. ポストカードコレクション（2） ¥3,150
1,000 ピース サイズ● 50 × 75 ㎝

17-C. カードコレクション ¥5,775
2,000 ピース サイズ● 73 × 102 ㎝

13-A 13-B

15

バーチャファイター 3

18. ジャッキー 炎の革ジャン ¥50,400
サイズ● M、L

19. ジャッキー スカジャン ¥20,790
サイズ● M、L

20. VF3 リオン サイクリングシャツ ¥12,600
サイズ● M（胸囲 84～92）、L（90～98）XL（96～104）

21. VF3 Win-Pc-Collection ¥2,079
VF3 のデジタルガイドブック、60 種以上の壁紙、14 種類のアイコン。2 種類のスクリーンセーバーとスタンドアップカレンダーは好きなキャラを選択できる。Windows95 専用/CD-ROM 1 枚入り

18 19 20

SONIC

22-A. T シャツ S マーク ¥3,045
カラー●イエロー、ホワイト、ブルー
サイズ● L

22-B. T シャツ サークル ¥3,045
カラー●ターコイズブルー、オレンジ、モスグリーン
サイズ● L

特価 **23. トレーナー 変身 ¥3,675**
カラー●ホワイト、グレー、ブラック
サイズ● M、L

特価 **24. フード付きトレーナー エコ ¥4,305**
カラー●グレーのみ サイズ● M、L

25. ぬいぐるみ（大） ¥9,240
サイズ●約 75 センチ

26. ぬいぐるみ（小） ¥2,625
サイズ●約 25 センチ

22-A 22-B 23 24

エトセトラ

☎ **27. 機動戦艦ナデシコ 星野ルリ 胸像（レジン製キット） ¥24,150**
1/2.5 スケール 原型制作:あげたゆきを
©シーベック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京

28-A. スーパーロボット烈伝 マジンガー Z ソフビ（完成品） ¥7,140

28-B. マジンガー Z ソフビ（完成品） ゴールドバージョン ¥7,140
約 40 センチ
©永井豪・ダイナミック企画

29. セガフリークス ザ・カード SELECTION3 10 袋 ¥3,150

30. セガフリークス ザ・カード 専用ファイル ¥1,575

27 28-A 28-B

お申し込み方法

★ご注文&お支払い
☎ マークの商品は必ず電話で在庫をご確認の上お申し込みください。電話予約をせずにご入金いただき、限定数を上回ってしまった場合、商品代金のみのご返却となりますのでご注意ください。

代金先払いになっております。お支払い方法によってご注文方法が異なりますので、お間違えのないようお願いいたします。
※いずれも手数料をご負担ください。

●銀行振込
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、官製ハガキに貼付、または封書にてご郵送ください。FAXも受け付けます。
②合計金額を下記口座宛にお振り込みください。

三和銀行 永福町支店 普通口座 1055534
口座名義 株式会社ミントスタッフ

●郵便振替
①もよりの郵便局に備え付けてある振り替え用紙の通信欄にご注文商品の「商品番号、商品名、カラー、サイズ、数量、予約した方は予約番号」をご記入の上、合計金額を添えて下記口座宛にお手続きください。

口座番号 00190-8-75235
株式会社ミントスタッフ 「サタマガ」通信販売係

●現金書留
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、現金書留封筒に合計金額の現金とともに入れてご郵送ください。
※お釣りのないようにお願いします。

送り先／〒156 世田谷区松原 1-38-28 松原片桐屋ビル3F
株式会社ミントスタッフ 「サタマガ」通信販売係

※締切日までに入金が確認されませんとキャンセル扱いになりますので、なるべく1週間前までにお手続きをお済ませくださるようお願いいたします。

☎ マーク以外の商品は充分にご用意していますが、万が一品切れになってしまった場合には、お申し込み代金をご返却させていただきます。あらかじめご了承ください。

■配送手数料：全国一律、注文個数に関わらず650円です。
■商品の交換・返品・商品に不都合のあった場合、商品到着後 10 日以内に送料着払いでご返送ください。

※お客様のご都合で交換をご希望の場合は、送料はすべてお客様負担になります。またご返金の場合、商品代金のみのご返金になります。

「サタマガ」12/5号 通信販売注文書

商品No.	商品名	サイズ	カラー	単価	数量	小計
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
配送手数料				650円	―	650円

■配送手数料は全国一律、注文個数にかかわらず650円です。
合計金額が1万円以上の方にもれなく限定販売の「セガ・フリークスカード」をプレゼントします。

総合計	円

フリガナ 住所（お届先）	〒	Tel. （ ） 昼間の連絡先 Tel. （ ）
フリガナ 氏名	性別 男・女 年齢 歳 職業	電話予約（未・済）
代金は（1.銀行振込 2.郵便振替 3.現金書留）で送金します。		予約番号 12

ここにご記入いただいた先へ商品をお届けいたしますので、はっきりとお書きください。 ※コピー使用可

INFORMATION

次号特集は、とっても役に立つ、サターン攻略本とゲーム関連書籍の話題を大特集。YU-NOの発売直前大攻略や、グランディアノ紹介記事も本格始動！ 本邦初公開新タイトルの情報やバーチャロン オラトリオ・タングラムの新情報なども、お楽しみに!!

STAFF
編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／アシスタント 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 渡辺 学 田代泰之 伊藤政明 八板孝夫／ライター 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田聡 たか・びー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 内田 聡 Ron Demand（岩片 翼 酒井裕晶） 緒形光哲 金万義弘 福永 寿 鈴木鋼一／レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティィ ／フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 都留英一 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／イラスト 八重樫彩織 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／写植 三共社／DTP リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／校正 フィールドアップ／広告営業 峯尾咲紀子 辻順一 青木香織 森脇有香／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明徳／印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン12月12日号は
11月28日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

11月7日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
兵庫県・岡村智則、大阪府・友近一弘、栃木県・沢村弘知、神奈川県・飯塚邦子、静岡県・町田康晴、広島県・三宅直子、静岡県・大沢美智恵、鳥取県・赤塚公靖、埼玉県・広見健介、埼玉県・永井雄一、和歌山県・戸塚直之、愛知県・真嶋詩織、埼玉県・野口恭子、広島県・池谷博樹、山梨県・小池和俊、山口県・大内良行、愛知県・金丸真二、北海道・本間哲也、神奈川県・池内靖人、岐阜県・沢田晴美

②「スティープ・スロープ・スライダーズ」特製デジタルウォッチ（10名）
東京都・古家直実、兵庫県・荒木久暢、大阪府・笠島英生、兵庫県・梅垣孝和、埼玉県・後藤秀樹、山口県・毛利光伸二、新潟県・堀田悟、岡山県・松岡和也、愛知県・石川純平、沖縄県・反町卓也

③「ネクストキング～恋の千年王国」テレカ（5名）
大分県・岡本貴、栃木県・石塚範幸、神奈川県・鈴木慶、埼玉県・松井宏典、群馬県・福田加世子

④「シルエットミラージュ」音楽CD（5名）
静岡県・小林克子、東京都・木村則行、宮城県・小畑勇、北海道・村上敦子、福岡県・山城直己

⑤「制服～ハイスクールカウントダウン～」ポスター（5名）
香川県・金子貴英、大阪府・境武志、鹿児島県・川上弘幸、三重県・南部裕也、東京都・橋本浩

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは12月5日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.45の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年11月21日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 天野喜孝 "1001 Nights" カレンダー●3名

提供：ベルシステム24

「アラビアンナイト／千夜一夜物語」のカマール王子とブドゥル姫の深く美しい物語が天野喜孝氏の手で華麗なイラストに！ 厳選された12枚は正にイラスト集のよう。保存しておきたいカレンダーだね。

©YOSHITAKA AMANO

3 「きゃんきゃんバニー・エクストラ」下敷き●10名

非売品／提供：キッド

下敷きとして使うのはちょっともったいない!? サイズが大きめなので、ポスターがわりに飾れば……きゃる～ん。

4 「スーパーリアル麻雀P7」レターセット●5名

非売品／提供：セタ

封筒とレターパッドのセット。日頃手紙を書かない人も、これなら筆が進むかな？

5 「GVECTOR」ネームタグ●5名

非売品／提供：ソフトオフィス

初回限定生産分に付いていたネームタグだ！ ワイルドにキメたいときのアクセサリーにもってこいだ！ サイレンサーが欲しい人は自分で付けよう。